292 CD-ACTION NUMER 03/2019 M

MORTAL KOMBAT 11 ☐ TOM CLANCY'S THE DIVISION 2 ☐ RESIDENT EVIL 2 ☐ ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN ☐ TRAVIS STRIKES AGAIN: NO MORE HEROES

PEŁNE WERSJE GIER

DEPONIA DOOMSDAY PL/EN

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN EN

NR 03/2019 (292) INDEX 334561
OD 12.02.2019 DO 11.03.2019
CENA: **10,99 ZŁ** W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 130 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ! KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 8 KWIETNIA 2019

CD-ACTION®

JUŻ GRALIŚMY

MORTAL KOMBAT 11

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

RECENZJE

RESIDENT EVIL 2

ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

ISSN 1426-2916 INDEX 334561 03
9 771426 291907

Wejdź do gry

799.–

G-Master Black Hawk G2730HSU-B1 Monitor Full HD 27" iiyama

Bez względu na to, czy jesteś nowicjuszem, czy weteranem w świecie gier, 27-calowy Black Hawk G-MASTER G2730HSU to doskonały kompan w każdej rozgrywce. Wyświetlający obraz w rozdzielczości Full HD przy odświeżaniu 75Hz, Black Hawk nigdy Cię nie zawiedzie. Uzbrojony w funkcję Black Tuner i technologię FreeSync oraz rewelacyjny 1-msekundowy czas reakcji, G2730HSU gwarantuje, że dostrzeżesz każdy najdrobniejszy szczegół nawet w ciemnych obszarach obrazu i będziesz w stanie zareagować na zmieniającą się sytuację w ułamku sekundy. Trzy wejścia sygnału (VGA, HDMI, DisplayPort), głośniki, wejście słuchawkowe i hub USB – to wszystko jest do Twojej dyspozycji. Więc przejmij kontrolę, zachowaj spokój i wejdź do gry!

Asortyment w podanych cenach dostępny od 12.02 do 11.03.2019 r. lub do wyczerpania zapasów. Podane informacje nie stanowią oferty w rozumieniu art. 66 § 1 k.c. Asortyment dostępny w sklepie internetowym mediamarkt.pl oraz w wybranych sklepach stacjonarnych MediaMarkt.

mediamarkt.pl

MediaMarkt®

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 12.03.2019

CDA na FB

GLOBETROTTING

To zdumiewające, jak wiele dzieje się, żeby powstał jeden numer CD-Action – i w jak wielu miejscach świata. Przygotowując ten, udaliśmy się do Paryża i Malmö (The Division 2, patrz: strona 14), do Londynu (Mortal Kombat 11, patrz: strona 20), znowu do Londynu (Total War: Three Kingdoms, patrz: strona 24), a nawet na Sycylię (ale to akurat przypadek, Papkin był tam na urlopie). Ponadto Allor leciał 24 godziny, żeby zdążyć na targi CES w Las Vegas (patrz: strona 118), a ja kupiłem sobie Google Home Mini (patrz: strona 116), nie zważając na to, że firma ze słonecznej Kalifornii najwyraźniej bardzo lubi moje dane (patrz: też strona 116, tylko niżej). Przede wszystkim jednak ostatecznie wszyscy musieliśmy spotykać się we Wrocławiu, żeby z zebranych po świecie informacji skleić ten numer. A potem zjedliśmy pizzę (produkcji polskiej, patrz: strona 109).

Miłej lektury, dobrej zabawy!

Dawid Bojarski

Im krwawiej, tym klawiej. Krigore pograł już w Mortala 11...

...a Ninho zrecenzował Resident Evil 2. Obaj są zachwyceni.

SPIS TREŚCI

GRY

From China with Love ... 004
Newsy ... 006

W PRODUKCJI

Beautiful Desolation ... 008
Blacksad: Under the Skin ... 009
The Waylanders ... 010
Industries of Titan ... 011
Crash Team Racing Nitro-Fueled ... 012
Sable ... 013

JUŻ GRALIŚMY

Tom Clancy's The Division 2 ... 014
2084 ... 018
Kynseed ... 019
Mortal Kombat 11 ... 020
Total War: Three Kingdoms ... 024
Bug Academy ... 028
Kards ... 030
Bright Memory ... 031

RECENZJE

GameWalker ... 032
Resident Evil 2 ... 040
Riot: Civil Unrest ... 048
Travis Strikes Again: No More Heroes ... 049
Onimusha Warlords ... 050
Sid Meier's Civilization VI: Gathering... ... 052
YIIK: A Postmodern RPG ... 053
Scythe ... 054
Vane ... 055
Ace Combat 7: Skies Unknown ... 056
Everything ... 058
When Ski Lifts Go Wrong ... 060
Bury Me, My Love ... 062
Pillars of Eternity II: Deadfire – Przepustka sezonowa ... 064
The Council ... 066
Slay the Spire ... 068
At the Gates ... 071
Razed ... 072
Evil Bank Manager ... 073
Unruly Heroes ... 074
The Walking Dead – The Final Season: Broken Toys ... 075
Smoke and Sacrifice ... 076
Pikuniku ... 077
Catherine Classic ... 078
The Hong Kong Massacre ... 080
PlayerUnknown's Battlegrounds (PS4) ... 081
Monster Boy and the Cursed Kingdom ... 082

PUBLICYSTYKA

Boski Romero ... 086
Felieton: Obcy, a jednak znajomy ... 089
Magazyn kulturalny ... 090
Spike Chunsoft – tłumacz gatunków ... 094
Czym jest Bandersnatch? ... 098
Piękny dwudziestojednoletni ... 100
Felieton: Jak żołnierz z żołnierzem ... 103
Felieton: Ziemia obiecana ... 104
Felieton: Gruby się wywrócił ... 105
0451 ... 106
Szpile ... 128

TECHNOLOGIE

TESTY

Zotac GeForce RTX 2060 AMP ... 110
Asus ROG Strix GeForce RTX 2060 ... 111
Monitor AOC Q3279VWFD8 ... 112
Monitor Philips 276E8VJSB ... 112
Monitor Lenovo Y27g RE Edition ... 113
Pad Razer Raiju Ultimate ... 113
Corsair K70 RGB MK2 Low Profile ... 114
Roccat Vulcan 120 AIMO ... 114
Smartfon Honor 8X ... 115
Smartfon Xiaomi Mi 8 Lite ... 115
Inteligentny głośnik Google Home Mini ... 116
E-czytnik inkBook Prime HD ... 117
Słuchawki Anker SoundBuds Curve ... 117

TRENDY

CES 2019 ... 118

INNE

Na Luzie ... 108
Action Redaction ... 120
Loot ... 126
Zdrapka z kodem ... 130

INDEKS GIER

2084 ... 018
Ace Combat 7: Skies Unknown ... 056
At the Gates ... 071
Beautiful Desolation ... 008
Blacksad: Under the Skin ... 009
Bright Memory ... 031
Bug Academy ... 028
Bury Me, My Love ... 062
Catherine Classic ... 078
The Council ... 066
Crash Team Racing Nitro-Fueled ... 012
Everything ... 058
Evil Bank Manager ... 073
The Hong Kong Massacre ... 080
Industries of Titan ... 011
Kards ... 030
Kynseed ... 019
Monster Boy and the Cursed Kingdom ... 082
Mortal Kombat 11 ... 020
Onimusha Warlords ... 050
Pillars of Eternity II – Przepustka... ... 064
Pikuniku ... 077
PlayerUnknown's Battlegrounds ... 081
Razed ... 072
Resident Evil 2 ... 040
Riot: Civil Unrest ... 048
Sable ... 013
Scythe ... 054
Sid Meier's Civilization VI: Gathering... ... 052
Slay the Spire ... 068
Smoke and Sacrifice ... 076
Tom Clancy's The Division 2 ... 014
Total War: Three Kingdoms ... 024
Travis Strikes Again: No More Heroes ... 049
Unruly Heroes ... 074
Vane ... 055
The Walking Dead – The Final Season ... 075
The Waylanders ... 010
When Ski Lifts Go Wrong ... 060

From China with Love

Stał na czatach: **Papkin**

Dowcipnie trzeba zauważyć, że na początku roku zdecydowanie zwiększyła się w Polsce rozpoznawalność marki Huawei. Chińczykom nie jest jednak do śmiechu, bo wcale o rozgłos nie zabiegali. Ba: wprost przeciwnie!

Zdjęcie: Pixel

11 stycznia w newsroomach rodzimych redakcji wrze: Agencja Bezpieczeństwa Wewnętrznego właśnie zatrzymała Piotra D., pracownika Orange Polska, oraz Weijinga W., dyrektora sprzedaży polskiego oddziału Huaweia. Obaj panowie **trafiają do aresztu oskarżeni o szpiegostwo i współpracę z chińskimi służbami**.

Dzień po akcji ABW głos zabiera Karol Okoński, pełnomocnik rządu ds. cyberbezpieczeństwa. W rozmowie z RMF24 straszy on korporację wykluczeniem z polskiego rynku IT oraz wyłączeniem z tworzenia w Polsce sieci 5G (mającej przyspieszyć transfer danych na terenie kraju do 10 gigabitów na sekundę). Nie jest w grożeniu palcem samotny; podobne deklaracje padły wcześniej w Australii, Nowej Zelandii i Japonii, które twierdzą, że Chiny chcą pomóc przy budowie infrastuktury komunikacyjnej po to, by wykorzystać ją później do szpiegowania użytkowników. Analogiczne obawy ma Praga, która w grudniu wypowiedziała Huawei umowę na założenie 5G, a pod koniec stycznia anulowała kontrakt na aplikację mającą pomóc Czechom w rozliczeniach z fiskusem.

Pekin odpowiada

Choć (zgodnie z literą prawa!) Chińska Republika Ludowa na bieżąco może zwracać się do Huaweia z prośbą o przekazanie danych na temat użytkowników (nie bez znaczenia jest też, że firmę założył były oficer tamtejszej armii), **moloch sukcesywnie odcina się od oskarżeń o współpracę z wywiadem**. Pod koniec stycznia koncern zapowiedział, że zagra z polskim rządem w otwarte karty, i zaprosił jego przedstawicieli na spotkanie, obiecując wgląd we własny kod sieciowy. Na zwołanej wówczas konferencji podniesiono również – na podstawie, co nie jest bez znaczenia, własnych wyliczeń – że bez zaangażowania Huaweia budowa sieci 5G w Polsce wydłuży się o 12-18 miesięcy, a koszty wzrosną o 8,5 mld euro. Wykluczenie koncernu miałoby też uderzyć po kieszeni użytkowników, którzy musieliby płacić za korzystanie z usługi ponad dwa razy więcej.

Zatrzymania w Huaweiu to element większej układanki.

Jaap Meijer, szef Biura Cyberbezpieczeństwa Huaweia, twierdzi, że jego firma działa uczciwie, i podkreśla, że nie została nigdy złapana za rękę. *– W naszych urządzeniach nigdy żaden złośliwy kod nie został odnaleziony. Bezpieczeństwo jest i zawsze było częścią tego, czym jesteśmy. Chcemy pokazać światu, że jesteśmy gotowi na pełną przejrzystość, i chcemy przedstawić wszystkie dokumenty dotyczące bezpieczeństwa* – twierdzi. Podobne stanowisko prezentuje na Forum Ekonomicznym w Davos Liang Hua, członek zarządu firmy. *– Jeżeli twierdzą* (USA i Polska – dop. red.), *że w naszych zabezpieczeniach jest ukryta jakaś luka – powinni zaprezentować dowód.*

Waszyngton ostrzega

Nie jest tajemnicą, że **z Huaweiem na pieńku mają zwłaszcza Stany Zjednoczone**. Niemal dokładnie rok temu szefowie CIA, FBI i NSA oficjalnie przestrzegli przed korzystaniem z urządzeń koncernu. W grudniu 2018, na miesiąc przed akcją ABW, służby Kanady aresztowały zaś – na wniosek USA – Meng Wanzhou, wiceprezes grupy Huawei, a zarazem córkę jej założyciela, którą oskarżono o omijanie sankcji nałożonych na Iran i kradzież tajemnic handlowych. W odpowiedzi w Chinach zaaresztowano trzech obywateli Kanady oraz – niespodziewanie – wznowiono proces Kanadyjczyka skazanego na 15 lat więzienia za przemyt narkotyków. Po jednodniowej apelacji jego wyrok zamieniono na karę śmierci, co społeczność międzynarodowa uznała za działania odwetowe. Tymczasem Wanzhou, po wpłaceniu kaucji, czeka na decyzję o ekstradycji w areszcie domowym. Jej obrona twierdzi, że businesswoman stała się „zakładniczką skomplikowanych relacji" między Ameryką a Chinami.

Nie da się przy tym nie zauważyć, że związki między krajami faktycznie są „skomplikowane", a Waszyngton nie kieruje się w swych działaniach wyłącznie troską o dane obywateli demokratycznego świata. USA od dawna prowadzi z Chinami otwartą wojnę handlową, a Huawei to – obok Xiaomi i Lenovo – jedna z najpotężniejszych technologicznych spółek rodem z Państwa Środka. Amerykanie chcą przekonać międzynarodową opinię publiczną do izolacji Chin i utrudnić im funkcjonowania na zachodnich rynkach.

Przynosi to pewne owoce – po styczniowych zatrzymaniach Polska wezwała kraje UE i NATO do zajęcia wspólnego stanowiska ws. działalności Huaweia. I właśnie z tej perspektywy należy patrzeć na doniesienia New York Timesa, zgodnie z którymi w rozpracowywaniu domniemanych agentów pomogli ABW Amerykanie... A choć USA nie chce potwierdzić swojego zaangażowania w sprawę, wygląda na to, że Warszawa stała się kolejnym polem walki na wojnie Waszyngtonu z Pekinem. |CDA|

„PORZĄDNA DAWKA SŁOWIAŃSKIEJ POSTAPOKALIPSY”
ROJO

WIELKA WYPRAWA

NA MOTYWACH BESTSELLERA METRO 2035, POWIEŚCI DIMITRIJA GŁUCHOWSKIEGO

METRO EXODUS

PRZECZYTAJ KSIĄŻKI ZE ŚWIATA METRO

insignis

15.02.2019

METROEXODUS.PL

18 www.pegi.info DEEP SILVER 4A GAMES TECHLAND

© 2019 Koch Media GmbH and published by Deep Silver. Developed by 4A Games.

PC DVD ROM XBOX ONE PS4

empik

Tryb PvP w Falloucie 76

PC PS4 XBO Wmarcu ruszą otwarte beta-testy trybu PvP w Falloucie 76. Przetrwanie będzie oddzielnym wariantem rozgrywki, różniącym się od Przygody jedynie możliwością walki z innymi graczami. Postacie będzie można przenosić pomiędzy trybami, jednak wszystkie zmiany zachodzące w jednym będą obowiązywać w drugim.

www.fallout.bethesda.net

PUBG za darmo

PC Pod koniec stycznia ruszyły testy darmowego PUBG-a. Będzie dostępny dla wszystkich bez żadnych opłat i zadziała na słabszych komputerach – do jego odpalenia wystarczy zintegrowana karta graficzna. Na razie testy ograniczają się do Tajlandii i trudno powiedzieć, czy edycja Lite nie ukaże się wyłącznie na rynkach azjatyckich.

www.pubg.com

Metroid od zera

NS Shinya Takahashi z Nintendo obwieścił, że Metroid Prime 4 nie spełniał wysokich standardów serii i zostanie stworzony zupełnie od zera. Oznacza to, że nie ma się co spodziewać premiery tytułu przed 2021 rokiem. Istnieje za to spora szansa, że – jak podkreślił Takahashi – „fani otrzymają grę, która spełni ich oczekiwania".

www.nintendo.com

Belgia i FIFA Points

BIZ O skrzynkach z losową zawartością w grach głośno jest od dłuższego czasu, jednak dopiero teraz za słowami poszły czyny. EA ogłosiło bowiem, że w Belgii, po rozmowach z miejscowymi władzami, wycofano ze sprzedaży FIFA Points, które można było wymieniać na paczki z losowymi piłkarzami. Studio zaznacza w oficjalnym komunikacie, że nie zgadza się z decyzją belgijskiego rządu, oraz podkreśla, że tamtejsi gracze wciąż będą mogli bawić się w trybie Ultimate Team, a także wykorzystać dodane wcześniej FIFA Points. Decyzja nie oznacza ponadto całkowitego zakazania paczek, bo te można uzyskać także w ramach nagrody za udział w np. w Division Rivals czy Mistrzostwach FUT oraz kupić za wirtualną walutę zbieraną w ramach Ultimate Team.

www.ea.com

Bungie samodzielne

BIZ Studio stojące za marką Destiny postanowiło odłączyć się od Activision. Co nie mniej istotne, Bungie pomimo odejścia zachowało prawa do serii oraz zapowiedziało wsparcie drugiej jej części zgodnie z wcześniejszymi założeniami. Napięcia na linii Activision-Bungie trwały od jakiegoś czasu – firma matka nie była zadowolona z przychodów, jakie generuje Destiny 2, ponadto oba podmioty miały zupełnie inną wizję rozwoju tytułu. Pomimo zakończenia współpracy gra ma być wciąż dostępna za pośrednictwem Battle.netu.

www.bungie.net

400

osób przekroczyła już ekipa pracująca nad Cyberpunkiem 2077 – takie informacje podała Karolina Gnaś odpowiedzialna w CDP za relacje inwestorskie. Była to odpowiedź na informacje o opuszczeniu firmy przez dyrektora kreatywnego, Sebastiana Stępnia, który po 12 latach zamienił CD Projekt na Blizzarda. Samo odejście Stępnia ma nie wpłynąć w żaden sposób na produkcję gry, a podana wyżej liczba oznacza, że nad Cyberpunkiem 2077 pracuje o ponad 150 osób więcej, niż w szczytowym okresie tworzyło Wiedźmina 3.

www.stockwatch.pl

Epic Games w natarciu

BIZ Epic Games Store poza oferowaniem darmowych gier postanowił podkupić duże tytuły Steamowi. Pierwszy cios nie był silny – podebranie ostatniego sezonu przygodowego The Walking Dead to co najwyżej policzek wymierzony Gabe'owi Newellowi. Jednak za osieroconą przez Telltale grą poszło The Division 2, które na PC będzie dystrybuowane jedynie za pośrednictwem Epic Games Store. Podobny los ma spotkać kolejne tytuły Ubisoftu, a pod koniec stycznia gruchnęła wiadomość, że Epic dogadał się także z wydawcą Metro Exodus. Przygody Artioma trafią na Steama dopiero rok po premierze w sklepie Epica.

www.epicgames.com/store

E SPORT E SPORT E SPORT

Liga dla farmerów

PC PS4 XBO Farming Simulator wchodzi do esportu. Już przed rokiem twórcy zorganizowali pierwsze mistrzostwa, a teraz ruszają z pełnoprawną ligą, która składać się będzie z dziesięciu turniejów w całej Europie. Na koniec sezonu najlepsze trzyosobowe drużyny powalczą o tytuł Mistrzów Farming Simulatora oraz nagrody warte 100 tysięcy euro. Jeśli doda się do tego pule ze wszystkich mniejszych zawodów, łącznie do rozdania będzie ćwierć miliona euro. Zmagania ligowe rozgrywać się będą w najnowszym Farming Simulatorze 19. Każdy turniej połączy różne dyscypliny rolniczego rzemiosła, by móc wyłonić najwszechstronniejszych farmerów.

www.farming-simulator.com

Nie dla Star Warsów

BIZ EA porzuciło Projekt Orca, czyli grę w otwartym świecie w uniwersum Star Wars. Wśród powodów podaje się przede wszystkim odległą datę premiery. Wydawca zaznaczył, że „praca zespołu z Vancouver trwa i w jej wyniku powstaną nowe gry w uniwersum Star Wars". Warto dodać, że za zamknięciem Projektu Orca nie poszły zwolnienia w firmie.

www.kotaku.com

Sprostowanie

CDA W wyniku niedopatrzenia w artykule poświęconemu nadziejom 2018 roku i grze Cyberpunk 2077 (str. 87) wykorzystaliśmy grafikę niedotyczącą tytułu CD Projektu, stworzoną przez Macieja Kuciarę. Za pomyłkę najmocniej przepraszamy i zapraszamy na stronę autora – www.kuciara.com – oraz profil na Instagramie: www.instagram.com/maciejkuciara.

www.kuciara.com

POLE POSITION

JUŻ WKRÓTCE

Far Cry New Dawn

PC PS4 XBO Nowy, postapokaliptyczny, różowy Far Cry, którego fabuła rozgrywa się 17 lat po wydarzeniach znanych z „piątki". Wraca rodzina Seedów, wraca też co-op.

15.02

Metro Exodus

PC PS4 XBO Gracze niezrażeni tym, że Epic Games Store zdobył roczną wyłączność na dystrybucję cyfrową wersji PC, wyjadą z Moskwy z Artiomem i zwiedzą postatomową Rosję.

15.02

Anthem

PC PS4 XBO BioWare zabiera nas na targaną konfliktami, opuszczoną przez bogów planetę. Tam w co-opie spotkamy krwiożerczą faunę oraz inne niebezpieczeństwa.

22.02

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
LUTY	
12 Conarium (survival horror)	PS4, XBO
13 Tannenberg (FPS)	PC
14 Degrees of Separation (logiczna)	PC, PS4, XBO, NS
14 Civilization VI: Gathering Storm (strategia turowa)	PC
14 Catherine: Full Body (przygodowa/logiczna)	PS4, PS Vita
15 Jump Force (bijatyka)	PC, PS4, XBO
15 Crackdown 3 (akcja)	PC, XBO
15 Far Cry New Dawn (FPS)	PC, PS4, XBO
15 Metro Exodus (FPS)	PC, PS4, XBO
19 Sinner: Sacrifice for Redemption (soulslike)	PC
19 Yakuza Kiwami (akcja)	PC
21 Aragami: Shadow Edition (skradanka)	NS
22 Anthem (akcja)	PC, PS4, XBO
26 DiRT Rally 2.0 (wyścigowa)	PC, PS4, XBO
26 Stellaris (strategia turowa)	PS4, XBO
26 Trials Rising (wyścigi)	PC, PS4, XBO, NS
28 Fimbul (akcja)	PC, PS4, XBO, NS
MARZEC	
1 Dead or Alive 6 (bijatyka)	PC, PS4, XBO
4 Black Desert Online (MMORPG)	XBO
5 Left Alive (akcja)	PC, PS4
5 The Occupation (przygodowa)	PC, PS4, XBO
7 Total War: Three Kingdoms (strategiczna)	PC
8 Devil May Cry 5 (akcja)	PC, PS4, XBO
8 Kirby's Extra Epic Yarn (platformowa)	3DS
12 Caligula Effect: Overdose (jRPG)	PC, PS4, NS
12 Trüberbrook (przygodowa)	PC
14 Samurai Warriors 4 DX (akcja)	PS4, NS
15 Tom Clancy's The Division 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
15 One Piece: World Seeker (akcja)	PC, PS4, XBO
21 The Sinking City (przygodowa)	PC, PS4, XBO
22 Sekiro: Shadows Die Twice (akcja)	PC, PS4, XBO

NOWA POWIEŚĆ Z SERII

WORLD OF WARCRAFT

PRZEZ MROCZNY PORTAL

Pod koniec Drugiej Wojny Przymierze zmusiło do odwrotu Hordę i zniszczyło Mroczny Portal, zrywając tym samym połączenie między Azeroth a rodzinnym światem orków Draenorem. Lecz dwa lata później Horda powraca...

Starzejący się szaman Ner'zhul przejmuje kontrolę nad Hordą i ponownie otwiera Mroczny Portal. Jego okrutni wojownicy znów stają na ziemiach Azeroth i rozpoczynają oblężenie nowo wzniesionej Twierdzy Otchłani. To stamtąd arcymag Khadgar i przywódca sił Przymierza Turalyon poprowadzą ludzkość wraz z elfimi i krasnoludzkimi sojusznikami do walki z kolejną inwazją.

Tymczasem Khadgar dowiaduje się, że niewielkie grupy orków przeniknęły w głąb ziem Azeroth. Co gorsza, tu i ówdzie widziano też czarne smoki współdziałające z orkami. By powstrzymać knowania Ner'zhula Przymierze musi dokonać inwazji na ojczyznę orków – Draenor. Czy Khadgar i jego towarzysze powstrzymają nikczemnego szamana i zdołają zapobiec zniszczeniu obu światów?

BLIZZARD ENTERTAINMENT insignis

© 2019 Blizzard Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

- PRODUCENT: THE BROTHERHOOD GAMES
- DATA WYDANIA: PAŹDZIERNIK 2019
- MULTI: BRAK
- WWW.DESOLATIONGAME.COM

PRZYGODOWA • POSTAPOKALIPSA • DZIKA AFRYKA

Na Czarny Ląd wybiera się: **Eugeniusz Siekiera**

Apokalipsa nie musi być ponura i nudna, a świat po zagładzie szary i smętny. Chcą tego dowieść bracia Bischoff, założyciele The Brotherhood Games, a ich koncepcję zdaje się potwierdzać nie tylko tytuł, ale i miejsce akcji. To będzie naprawdę piękne spustoszenie.

BEAUTIFUL DESOLATION

Krok do fotorealizmu

Grami, dzięki którym o fotogrametrii zrobiło się głośno, były m.in. polskie Zaginięcie Ethana Cartera oraz Get Even. W dużym skrócie: jest to technika polegająca na dokładnym odtworzeniu obiektów – ich wyglądu, kształtu i wzajemnego położenia w przestrzeni – na bazie setek zdjęć w bardzo wysokiej rozdzielczości.

Gracze najwyraźniej też w to uwierzyli, czego dowodem udana zrzutka na Kickstarterze. Planowana suma była niemała (120 tysięcy dolarów), a udało się ją nawet nieznacznie przebić. Najnowsza gra autorów Stasis (pełna wersja w CDA 13/2018) zabierze nas w ten zakątek globu, który w grach wideo nadal jest z niezrozumiałych przyczyn pomijany – do skąpanej w słońcu Afryki.

Afrykańska apokalipsa

Akcja zostanie osadzona w bliżej nieokreślonej, ale dość odległej przyszłości, choć źródła całej historii należy szukać w latach 80. minionego stulecia. Wtedy to na niebie pojawił się tajemniczy obiekt, ochrzczony później mianem Penrose. Wnikliwe badania nad monolitem nie z tego świata pozwoliły ludzkości na dokonanie olbrzymiego skoku technologicznego, ostatecznie jednak – nie będzie niespodzianek – doprowadzając do konfliktów i tragedii na masową skalę. Świat, jaki znamy, przestał istnieć.

Kiedy wylądujemy w niegościnnych rejonach południowej Afryki, przyjdzie nam **wcielić się w osobliwy, ale zgrany duet – doktora Marka Lesliego oraz czworonożnego robota zwiadowczego** zwanego uroczo POOCH, którego stworzenie było możliwe między innymi dzięki (znów bez niespodzianek) zastosowaniu rozwiązań technologicznych pozyskanych podczas badań nad obiektem Penrose.

W trakcie podróży trafimy na rdzenne plemiona, które po dziś dzień żyją w zgodzie ze starymi tradycjami i kulturą, a zaawansowana technika zawsze była im obca. Nie zabraknie rzecz jasna osad, które nie wyobrażają sobie życia bez wykorzystania spuścizny pozyskanej z tajemniczego monolitu. W każdym z takich miejsc spotkamy zarówno ludzi przyjaznych, jak i wrogo do nas nastawionych, a rozbudowane opcje dialogowe pozwolą uniknąć kłopotów bądź zdobyć zaufanie. Na naszej drodze staną również zmutowane zwierzęta, ale w sytuacji zagrożenia trzeba będzie posłużyć się sprytem, **twórcy nie przewidują bowiem żadnych mechanizmów związanych z walką**.

Piękno różnorodności

Choć Beautiful Desolation może się kojarzyć z klasycznym „rolplejem", gra ma być w głównej mierze przygodówką, więc **filarami rozgrywki będą eksploracja, gromadzenie przydatnych fantów i rozwiązywanie zagadek środowiskowych**. Tu na pomoc przyjdzie nam towarzysz podróży, wspomniany robot, który zbierze najpotrzebniejsze informacje na temat okolicy, napotkanej fauny, flory i zdobycznych przedmiotów. Relacja między człowiekiem a maszyną kierującą się logiką i matematyczną kalkulacją ma być źródłem wielu zabawnych dialogów.

Ukazany w rzucie izometrycznym dwuwymiarowy świat już na obecnym etapie pracami nas bogactwem obrazów, wydając się miejscem niezwykle plastycznym i pieczołowicie odmalowanym. Duża w tym zasługa fotogrametrii, którą posłużono się przy produkcji (patrz: ramka), oraz terytorialnego zróżnicowania. W toku przygody zawitamy do obróconych w ruinę miast oraz prymitywnych wiosek, które wyrosły na gruzach starego świata. Zawędrujemy też do niebezpiecznej, parnej dżungli i zobaczymy wysuszone na wiór dna oceanów, pełne wraków i innych śladów upadłej cywilizacji.

Beautiful Desolation ma czarować nie tylko obrazem. Za klimatyczną ścieżkę dźwiękową, łączącą elektronikę z brzmieniami etnicznymi, odpowie Mick Gordon (m.in. ostatnie odsłony Preya, Wolfensteina i Dooma). Na Czarny Ląd trafimy w ostatnim kwartale przyszłego roku, jednak plecak mogą pakować jedynie właściciele PC. Wersji konsolowej nie ma w planach. |CDA|

Na lokalnym targowisku załatwimy sprawunki i zasięgniemy języka.

W wielu miejscach wciąż wykorzystywana jest kosmiczna technologia.

PRODUCENT: PENDULO STUDIOS
DATA WYDANIA: 2019
MULTI: PRAWDOPODOBNIE BRAK
WWW.PENDULO-STUDIOS.COM

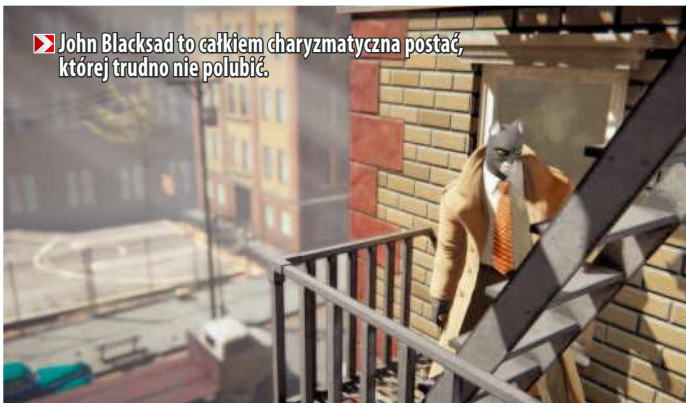
KOMIKSY • KRYMINAŁ NOIR • THE WOLF AMONG US

BLACKSAD UNDER THE SKIN

Bada mroczne zakamarki miasta: **Wiktor „Wiktorian" Talaga**

Morderstwo! Ofiara? Pies, bokser – i z rasy, i z zawodu. Świat Johna Blacksada, prywatnego detektywa o aparycji czarnego kota, jest wypełniony zwierzęcymi alegoriami.

Wilk w owczej skórze, a nosorożec w garniturze.



John Blacksad to całkiem charyzmatyczna postać, której trudno nie polubić.

Hiszpańscy weterani z Pendulo Studios (Runaway, Yesterday) tym razem wzięli się za adaptację klasyka europejskiej powieści graficznej. „Blacksad" **to komiksowa seria wypełniona zapadającymi w pamięć postaciami, mięsistymi dialogami i kryminalnymi intrygami** – wszystko w otoczeniu przepięknych rysunków Juanja Guarnidy. Brzmi jak materiał skrojony na idealną przygodówkę z jazzowym soundtrackiem w tle.

Disney dla dorosłych

Główny bohater jest typowym protagonistą nurtu noir – sam zostaje narratorem, ma trudną przeszłość, otarł się o służbę w wojsku, jego różne związki nie trwają długo. Jednak zwierzęce metafory charakterów postaci oraz opowiadanie z gracją o trudnych tematach (rasizm, nazizm, komunizm w USA lat 50. ubiegłego wieku) wybijają tę opowieść o czarnym kocie ponad ramy gatunkowe.

Nowa, napisana na potrzeby gry historia rozpoczyna się zgonem właściciela małego klubu bokserskiego oraz nagłym zniknięciem jego uzdolnionego protegowanego. Po pomoc do prywatnego detektywa zgłasza się córka zmarłego, prosząc o jak najszybsze rozwiązanie sprawy. Nadchodzi walka roku, a niewielki lokal nie poradzi sobie bez swojej gwiazdy. Poszukiwania te zaprowadzą nas w najmroczniejsze zakamarki owładniętego korupcją Nowego Jorku.

Mechanika i styl gry przywodzą na myśl inną produkcję opartą na komiksie – The Wolf Among Us. Tutaj także przyjdzie nam wybierać dialogi oraz rekonstruować tok zdarzeń na bazie zebranych dowodów, z których część może okazać się fałszywa. Przy bardziej sensacyjnych momentach nie obejdzie się bez QTE. Kocie cechy bohatera też nie pozostaną bez znaczenia. Jego wyczulone zmysły pozwolą nam odkryć nową poszlakę lub poprowadzić rozmowę w inny sposób. To gracze wybiorą, jak podejść do każdej sytuacji – skończyć może się różnie w zależności od podjętych decyzji. Potencjalnie zachęci to nas do ponownego przejścia danego etapu nieco inną drogą. Zwłaszcza że ukończenie całej historii ma zająć około ośmiu godzin.

Ambitna adaptacja rysowanego kryminału.

Stary blues

„Blacksad" nie bez powodu stało się swego czasu czołowym reprezentantem francuskiego (patrz: ramka) nurtu w komiksach. To starannie wykonane historie obsypane masą branżowych nagród (z Nagrodą Eisnera, czyli „komiksowym Oscarem", na czele). I choć **część fanów pierwowzoru wydaje się zmartwiona kierunkiem artystycznym gry** i jej zwiastunem (wielu uważa, że styl graficzny zbyt mocno odstaje od rysunkowej wersji; można też zauważyć masę sztywnych animacji), pozostaje mieć nadzieję, że doświadczenie twórców weźmie górę i doczekamy się adaptacji godnej materiału źródłowego. Zwłaszcza że gniew czytelników komiksów potrafi być dotkliwy. |CDA|

Historia jak z obrazka

Choć „Blacksad" to seria tworzona przez dwóch Hiszpanów – Juana Diaza Canalesa (scenariusz) oraz Juanja Guarnidę (rysunki) – na początku ukazała się na rynku francuskim, a dopiero później w języku ojczystym autorów. Dziś dostępna jest również po polsku nakładem wydawnictwa Egmont. Przez 13 lat (między 2000 a 2013 rokiem) powstało raptem pięć dość krótkich tomów. Jednak za każdym razem wywoływały spory szum w świecie komiksu.

PRODUCENT: GATO SALVAJE
DATA WYDANIA: 2020
MULTI: BRAK
WWW.THEWAYLANDERS.COM

RPG • PODRÓŻE W CZASIE • CELTOWIE

THE WAYLANDERS

Przejść dla pieszych jeszcze nie wynaleźli, a jeden trochę się zgubił, ale reszta się zgadza.

Podróżuje w czasie: **Cursian**

Reinkarnacja to fajna sprawa. W jednym życiu możesz być nędznym świniopasem, a w drugim czeka cię los szanowanego rycerza. Gorzej, gdy proces dotyczy tylko osób trzecich, a sam jesteś nieśmiertelny i musisz jakoś udowodnić dawnym kumplom, że już się kiedyś widzieliście.

Wujek dobra rada

Mike Laidlaw to człowiek, któremu zawdzięczamy serię Dragon Age, a także scenariusze do Jade Empire i pierwszego Mass Effecta. Po tym, jak w październiku 2017 roku ogłosił, że odchodzi z BioWare, zajął się pomaganiem przy mniejszych projektach, w tym właśnie The Waylanders. Najwyraźniej zatęsknił jednak za pierwszą ligą, bo w grudniu 2018 poinformował, że znalazł zatrudnienie w Ubisoft Quebec (Assassin's Creed Odyssey) jako dyrektor kreatywny.

Fabuła The Waylanders zgrabnie miksuje znane skądinąd melodie, a wszystko dzięki doświadczonym kompozytorom. Choć większość członków odpowiedzialnego za grę studia Gato Salvaje to nowicjusze, **udało im się namówić do współpracy kilka znanych osobistości**. Z pomocą (w różnym zakresie) pośpieszyli między innymi Mike Laidlaw (patrz: ramka), odpowiedzialny za fabułę serii Runaway Josué Monchan oraz znana ze współpracy z niedawno zamkniętym Telltale Games Emily Grace Buck.

Przepraszam, czy my się nie znamy?

The Waylanders ma czerpać z celtyckiego folkloru i zabrać nas w wyprawę po krainach wzorowanych na Irlandii i północno-zachodniej Hiszpanii. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy Celtowie są o krok od zawarcia przełomowego porozumienia z przedstawicielami mitycznej rasy Tuatha Dé Danann. Niestety zanim układ zostaje sfinalizowany, sprawy wymykają się spod kontroli, a wokół rozpętuje się piekło. Bohater gracza otrzymuje zadanie ochraniania odwrotu rodziny królewskiej, lecz pada pod naporem przeważających sił wroga. Nim umiera od straszliwej rany, zaprzyjaźniony druid otwiera portal do podziemnego świata i ratuje swego podopiecznego. Ciało herosa zostaje uzupełnione o elementy z metalu, a on sam wyrwany z naturalnego biegu czasu. Nim powraca do świata żywych, mijają setki lat. Jego ojczyzna nie przypomina już krainy, którą pokochał. Na szczęście nie wszystko jeszcze stracone. Dzięki nowym zdolnościom bohater może cofnąć się w czasie i spróbować odmienić bieg wydarzeń.

Trzech to już formacja.

Motyw podróżowania między erą celtycką a średniowieczem nie będzie wyłącznie fabularnym bajerem, lecz także istotną częścią rozgrywki. Działania podjęte w jednej epoce wpłyną na drugą, co może się okazać nieodzowne w trakcie niektórych zadań. W przeciwieństwie do protagonisty jego towarzysze nie posiadają nadnaturalnych mocy: starzeją się, umierają i podlegają procesowi reinkarnacji. Zaprzyjaźnionych Celtów można więc spotkać również w średniowieczu, ale ich pozycja społeczna i cechy charakteru mogą się znacząco różnić.

W szeregu zbiórka!

O ile Gato Salvaje zdołało mnie zaintrygować fabułą, o tyle mam mieszane uczucia co do walki. Na tle konkurencji gra ma się wyróżniać systemem formacji. Każda z sześciu klas, dzielących się łącznie na trzydzieści specjalizacji, będzie mogła zainicjować po dwa różne ustawienia bitewne. Przykładowo grot świetnie sprawdzi się w ataku, falanga w trakcie długich batalii, a żółw (zwany tutaj kulą) w obronie. Szkoda, że zaprezentowane do tej pory fragmenty rozgrywki nie napawają optymizmem. Pięciu chłopa próbujących formować mur z tarcz wygląda idiotycznie, sterowanie całym tym towarzystwem sprawia zaś wrażenie nienaturalnego. Należy jednak pamiętać, że do premiery jeszcze masa czasu, więc niewykluczone, że sprawy ulegną poprawie. Szczerze na to liczę, bo szkoda byłoby zmarnować ciekawie zapowiadającą się opowieść. |CDA|

- PRODUCENT: BRACE YOURSELF GAMES
- DATA WYDANIA: 2019
- MULTI: BRAK
- WWW.INDUSTRIESOFTITAN.COM

EKONOMICZNA • RTS • CYBERPUNK

INDUSTRIES OF TITAN

Test Voighta-Kampffa obleje: **DaeL**

Gęsta atmosfera przepuszczająca zaledwie 10% światła słonecznego. Gigantyczne kompleksy przemysłowe. Sięgające nieba kominy. Jeziora metanu. To widoki dobrze znane mieszkańcom Katowic. Ale projektanci Industries of Titan twierdzą, że w przyszłości największy księżyc Saturna też będzie tak wyglądać.

Bo właśnie na Tytana przeniesie nas najnowsza gra studia Brace Yourself Games. I – jeśli wierzyć developerom – mocno nas zaskoczy. Potraktowałbym tę zapowiedź całkiem serio, bo trzeba przyznać, że **studio lubi łączenie na pozór nieprzystających do siebie pomysłów**. W swoim poprzednim tytule – Crypt of the NecroDancer – kanadyjscy twórcy pomieszali roguelike'a z grą rytmiczną. Teraz szykują nam równie niespodziewaną miksturę.

Skąpane w deszczu i oświetlone neonami ulice wyglądają jak żywcem wyjęte z „Łowcy androidów".

SimCity...

Na pierwszy rzut oka Industries of Titan wygląda jak klasyczny city builder – tytuł ekonomiczny, w którym rozbudowujemy osiedla, wydobywamy surowce i tworzymy przemysł. Skojarzenia z serią Anno albo SimCity są jak najbardziej na miejscu, aczkolwiek gra Kanadyjczyków wyróżnia się oprawą graficzną. Nie jest to pierwszy tytuł ekonomiczny czerpiący z science fiction, ale **chyba żaden city builder nie był tak mocno zakorzeniony w cyberpunku**. Ogromne, tętniące życiem, a zarazem bardzo industrialne miasta na Tytanie przywołują z pamięci obrazy z „Łowcy androidów". Aż chciałoby się uwierzyć, że gdzieś po skąpanych w deszczu ulicach maszeruje sobie Roy Batty.

Z pierwszych informacji, jakie udostępniło studio Brace Yourself Games, wynika, że ekonomiczno-strategiczny aspekt gry nie zostanie potraktowany po macoszemu. Konieczne będzie więc staranne planowanie łańcuchów przemysłowych (aby bogactwa Tytana zostały jak najefektywniej spożytkowane), zaspokajanie potrzeb robotników (najwyraźniej nawet w przyszłości nie zastąpią ich replikanci), badania naukowe, a nawet rozszerzanie wpływów politycznych. Ale budowa miasta to tylko połowa naszego zadania.

...i FTL

Musimy przecież bronić naszego interesu przed zakusami innych kosmicznych biznesmenów. A czasem – prewencyjnie – samemu uderzać na przeciwnika. **Przyjdzie nam zatem projektować, wyposażać, a następnie posyłać w bój latające pancerniki.** Będziemy mieli wpływ na wszystkie elementy okrętu – od silnika, przez tarcze, aż po systemy uzbrojenia.

Dzięki aktywnej pauzie oraz możliwości zarządzania podsystemami **walka przebiegać ma w sposób przypominający FTL-a**. Będzie też zapierać dech w piersiach nie gorzej niż aktualna, złożona głównie z azotu, atmosfera Tytana. Nie wiem, czy to przez muzykę, za którą odpowiada Danny Baranowsky, czy może przez ogromną dbałość o detale, ale właśnie te podniebne pojedynki najbardziej mnie w grze urzekły. A widok budynków, które chowają się w głębi swych fundamentów, by uniknąć uszkodzeń, robi fantastyczne wrażenie.

Dokładna data wydania Industries of Titan nie jest jeszcze znana, ale twórcy deklarują, że chcą, by gra ujrzała światło dzienne w 2019. I oby im się to udało. W końcu w tym roku replikanci Nexus 6 wracają na Ziemię. |CDA|

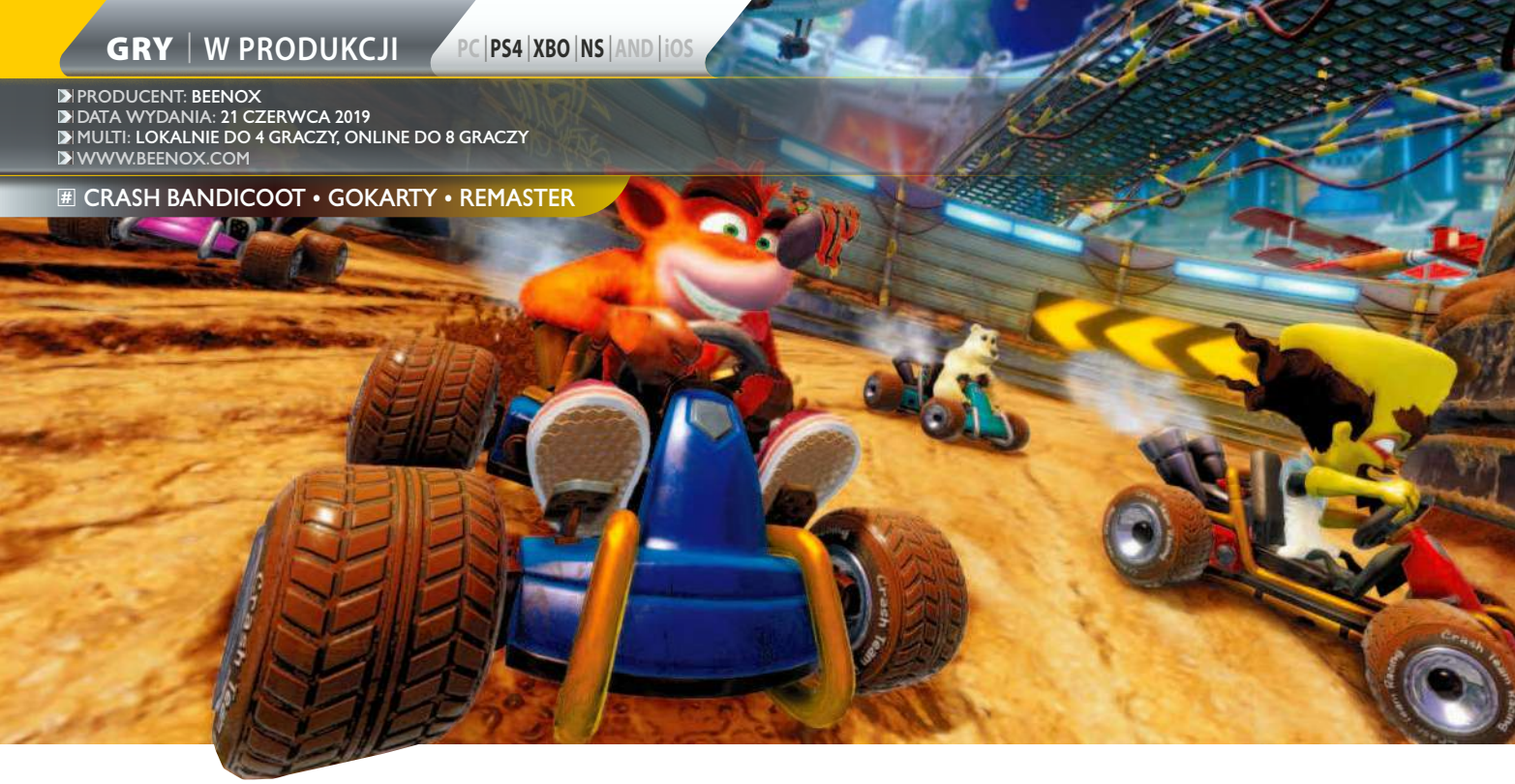
Zaprojektowane przez nas pancerniki będą toczyć podniebne starcia ze statkami przeciwników.

Największy księżyc Saturna

Tytan jest księżycem unikatowym w całym Układzie Słonecznym. Rozmiarami przewyższa go tylko Ganimedes – największy satelita Jowisza. Ale Tytan, jako jedyny księżyc, ma gęstą atmosferę. Ze względu na jego oddalenie od Słońca dociera tam wprawdzie bardzo niewiele światła (dodatkowo większość absorbowana jest przez atmosferę), lecz spekuluje się, że budowa odbijających światło słoneczne luster mogłaby rozwiązać ten problem i znacząco podwyższyć temperaturę powierzchni satelity. Wraz z wprowadzeniem do atmosfery dużych ilości tlenu uczyniłoby to Tytana możliwym do kolonizacji przez ludzi.

- PRODUCENT: BEENOX
- DATA WYDANIA: 21 CZERWCA 2019
- MULTI: LOKALNIE DO 4 GRACZY, ONLINE DO 8 GRACZY
- WWW.BEENOX.COM

CRASH BANDICOOT • GOKARTY • REMASTER



CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED

Jeździ bez licencji na gokarta: **Wiktor „Wiktorian" Talaga**

Z drogi, włoscy hydraulicy i wielkie małpy! Na tor wjeżdża, a w zasadzie powraca, najgorętszy borsuk workowaty w mieście! Po 20 latach znowu przyjdzie nam zagrać w Crash Team Racing.

Crasha nie zabraknie

Półtora roku temu na PS4 i pół roku temu na PC ukazał się remaster trzech pierwszych platformówek z Crashem, Crash Bandicoot N. Sane Trilogy – sporządzony przez Vicarious Visions i przyjęty oklaskami przez fanów. To samo studio wyraziło chęć stworzenia własnej, nowej gry z serii, ale gdyby to nie wypaliło, biblioteka tytułów z jamrajem wciąż jeszcze zawiera cztery niezremasterowane platformówki, dwie gokartowe ścigałki, multum spin-offów i jeszcze kilka tytułów na platformy przenośne.

Tym razem za kierownicą zasiadło nie Naughty Dog, lecz kanadyjskie studio Beenox znane z kilku starszych produkcji ze świata Spider-Mana czy serii Skylanders. Będzie to **remaster (lub remake – wydawcy sami nie mogą się zdecydować) kultowej gry z ery PSX-a**. Na graczy czekać będą usprawnienia wykraczające daleko poza odnowienie grafiki.

Nowe-stare drogi

Twórcy zapowiadają huczny powrót odświeżonych postaci, trybów gry, tras czy power-upów. Jednak to tylko czubek góry lodowej. **Gra ma dodatkowo zawierać zupełnie nowe tory oraz pojazdy.** Fabuła będzie zgodna z pierwowzorem. Po raz kolejny zobaczymy więc sojusz wielu postaci ze świata Crasha zawiązany w celu powstrzymania Nitrosa Oxide'a, najlepszego kierowcy w galaktyce, przed zniewoleniem Ziemi oraz zamianą planety w ogromny, betonowy parking. Jednak w przeciwieństwie do pierwowzoru postać głównego bossa, wraz z jego poduszkowcem, będzie grywalna po przejściu najtrudniejszych wyzwań w grze (lub po kupieniu specjalnej, droższej edycji tytułu, która odblokuje go z marszu).

Oprawa nowa, ale Crash po staremu – dość szalony.

Jak to mówią, w kupie raźniej – dlatego odświeżony CTR zaserwuje szereg opcji dla wielu graczy. Dla miłośników rozgrywki offline powróci klasyczny tryb na podzielonym ekranie dla maksymalnie czterech osób. Jednak **największą nowością jest wdrożenie sieciowego multiplayera**. Ambitnym rajdowcom przyjdzie rywalizować w pojedynczych wyścigach, do ośmiu osób jednocześnie, oraz w ogólnych tabelach liderów z najlepszymi wynikami.

Szykuje się kolejny znakomity remake gry z Crashem.

Maskotkowy renesans

Świetnie jest widzieć Crasha oraz inne ikony ery pierwszego PlayStation wracające do formy po wielu, wielu latach. Sukcesy Crash Bandicoot N. Sane Trilogy oraz Spyro Reignited Trilogy zdecydowanie cieszą, jednak wysoko zawieszają poprzeczkę dla CTR Nitro-Fueled. Aczkolwiek zaprezentowane dotychczas materiały zdają się potwierdzać, że twórcy rozumieją i są w stanie odtworzyć elementy, które postawiły oryginalne Crash Team Racing obok gatunkowych tuzów pokroju Mario Kart czy Diddy Kong Racing. Oby Crash w roli rajdowca był w stanie również zaprezentować nowe rozwiązania, które nieco oddzielą go od pierwowzoru. |CDA|

- PRODUCENT: SHEDWORKS
- DATA WYDANIA: 2019
- MULTI: BRAK
- WWW.SHED-WORKS.CO.UK

PRZYGODOWA • EKSPLORACJA • PUSTYNIA

SABLE

Wyruszy w kolejną podróż: **Eugeniusz Siekiera**

Nie wiem, co w Sable zaskakuje bardziej – oprawa graficzna inspirowana europejską szkołą komiksu, zapowiedź nietuzinkowej podróży kojarzącej się w pierwszej kolejności z... Podróżą właśnie czy fakt, że za tym ambitnym projektem stoi kilkuosobowy zespół. Niemożliwe nie istnieje?

Podobnie jak w Podróży, bohaterka będzie mogła ślizgać się po piaszczystych wydmach.

Latający skuter, nieoceniony środek transportu. Będzie go można modyfikować, wymieniając części.

W grze przyjdzie nam pokierować tytułową Sable, młodą dziewczyną przemierzającą rozległy pustynny świat, przy którym Sahara wydaje się przydomową piaskownicą. Prócz przepastnych połaci piachu trafimy tam na ślady starożytnych cywilizacji, pradawne ruiny pełne tajemnic oraz wraki statków kosmicznych, które przedwcześnie zakończyły swój żywot.

Podróż jest wszystkim

Sable będzie grą nastawioną na eksplorację i na odkrywaniu nieznanego upłynie nam lwia część rozgrywki. Sama podróż ma być dla młodej bohaterki czymś w rodzaju pielgrzymki i rytuału inicjacyjnego w jednym, sposobem przejścia w dorosłość. Dlatego zostawia za sobą rodzinę i w pojedynkę wyrusza w drogę. **Gra nie narzuci kierunku ani celu – w punkcie startu otrzymamy do dyspozycji ogromny, otwarty świat i możliwość dotarcia w dowolny jego zakamarek.** Znajdzie to odzwierciedlenie w fabule – nie będzie jednego głównego wątku, ale szereg mniejszych historii (za scenariuszem stoi Meg Jayanth, która współpracowała m.in. przy Sunless Sea i Horizon Zero Dawn).

Istotną rolę odegrają sekcje platformowe i zręcznościowe – bohaterka będzie mogła wspiąć się niemal na każdą napotkaną powierzchnię. Nie zabraknie także zagadek środowiskowych i wyzwań logicznych stawiających na spostrzegawczość, te mają być jednak mocno uproszczone, by nie zaburzać naturalnego rytmu rozgrywki. Sable to przede wszystkim opowieść o dążeniu do celu migoczącego na horyzoncie. Na piechotę byłoby jednak trudno, więc w eksplorowaniu tego uniwersum pomoże nam latający skuter, dzięki któremu w okamgnieniu pokonamy większe dystanse. Ten niecodzienny pojazd będziemy mogli w trakcie rozgrywki modyfikować, wymieniając niektóre części, co wpłynie nie tylko na wygląd, ale i osiągi maszyny. Personalizacja nie ominie również bohaterki – będzie można zmienić elementy jej garderoby (np. maskę, którą nosi).

Opowieść o dążeniu do celu migoczącego na horyzoncie.

Żywy komiks

Nie znajdziemy tu mechanizmów związanych z walką, bo i **chętnych do bitki nie uświadczymy**. Sable ma być po części opowieścią o samotności. Co nie znaczy, że nie natkniemy się na przyjazne dusze w trakcie naszej wędrówki. Niektórzy naświetlą nam losy planety i jej mieszkańców, część z napotkanych postaci będzie miała dla nas jakieś proste zadanie do wykonania, a wybrani bajarze wdadzą się w filozoficzną dysputę na temat natury miłości czy miejsca bohaterki we wszechświecie.

W oczy rzuca się przede wszystkim specyficzna, wyprana z ostrzejszych kolorów oprawa. Gra przypomina komiksowe kadry puszczone w ruch. Wśród inspiracji twórcy wymieniają nie tylko belgijskich i francuskich rysowników (jak choćby Moebiusa), ale również japońskie animacje studia Ghibli. Nie tylko wizualnych wzorców szukali wśród najlepszych – podczas rzeźbienia ogólnego pomysłu na grę autorzy zerkali w kierunku takich tuzów jak Shadow of the Colossus i przede wszystkim The Legend of Zelda: Breath of the Wild (otwarty świat z Sable koncepcyjnie leży gdzieś między królestwem Hyrule a pustynią z Journey). Ambitnie, ale jak spaść z konia, to z wysokiego. |CDA|

Japońskie śniadanie

Za ścieżkę dźwiękową odpowiada Michelle Zauner, frontmanka zespołu Japanese Breakfast. To nie pierwsza styczność artystki ze światem gier wideo – wcześniej jej aranżacje zilustrowały Japanese BreakQuest, przeglądarkową grę jRPG.

PRODUCENT: UBISOFT MASSIVE
DATA WYDANIA: 15 MARCA 2019
JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB, PVP DO 8 OSÓB
TOMCLANCY-THEDIVISION.UBISOFT.COM

LOOTER • SHOOTER • WASZYNGTON

JUŻ GRALIŚMY!

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Kampanię naświetla, endgame prześwietla: **Papkin**

Jakiś czas po wyprawie enkiego do Malmö (odsyłam do dalszej części tekstu) wybrałem się do Paryża, by dać upust swym morderczym skłonnościom w kampanii oraz sprawdzić endgame. No i wygrzać się przy bojlerze.

Słowem powtórki: The Division to (już wkrótce) cykl shooterów z elementami RPG, w którym kilkuosobowe grupki wychylają się zza winkli i barykad, by ostrzelać inne kilkuosobowe grupki. Realia są tyleż postapokaliptyczne, co całkiem bliskie rzeczywistości, od której ucieka za to model strzelania. Tak jak w gatunkowo pokrewnych Destiny czy Anthemie wrogowie stanowią gąbeczki na obrażenia, zdolne przyswoić kilka kilo ołowiu, a mimo to stać prosto. Nadmieńmy jednak, że – w przeciwieństwie do ogrów czy gladiatorów z dylogii Bungie – mamy do czynienia z wcale zwyczajnymi homo sapiens.

Czteroosobowa kooperacja to najwygodniejszy sposób na ukończenie kampanii.

Ciepło

– Kryzys zaczął się w Nowym Jorku, w którym pojawił się wirus „dolarowej grypy". Zagrożenia nie udało się okiełznać i wkrótce zaczęło rozprzestrzeniać się ono na Stany Zjednoczone. The Division 2 zaczyna się siedem miesięcy później... – zwięźle tłumaczy mi fabularne podwaliny reżyser Mathias Karlson. Znacznie bardziej prostolinijny jest niejaki Manny, wewnątrzgrowy ekspert od komunikacji, który wykłada graczom, że mają „przes***e", agenci Dywizji stracili łączność, a miasto to „plac zabaw dla morderczych kut**ów".

Świat się otworzył, endgame istnieje.

Tym razem rozbijamy się po samym sercu amerykańskiej demokracji, Waszyngtonie, który pomału podnosi się po ataku biologicznym. Kluczowi w zaprowadzaniu ładu są, rzecz jasna, członkowie tytułowej jednostki, zaspokajający potrzeby prowizorycznych wspólnot i krzyżujący szyki trzech paramilitarnych organizacji, co, z jakichś względów, naprawdę nie jest polityczne. (Odsyłam do enigmatycznie zatytułowanej ramki). Składa się toto na kilkadziesiąt godzin fabuły, podczas której – jak słyszę podczas prezentacji – przemierzamy „ikoniczne" strefy mroku, rozmawiamy z „ikonicznymi" postaciami i wykonujemy dobrze znane, „ikoniczne" aktywności (oraz kilka dopiero co wprowadzonych, które z pewnością w ciągu kilku lat również staną się „ikoniczne"). Świat wyraźnie się otworzył – w przerwie od głównego wątku przejmujemy punkty kontrolne, szukamy notatek, odzyskujemy dane, bronimy posterunków, odbijamy agentów... **a choć powracają schrony, znacznie istotniejsze są teraz (rozwijalne!) osady**, do których znosimy rozmaite bibeloty, mające pomóc autochtonom w hodowli sałaty i przyjmujemy zadania poboczne.

Cieplej

Gameplayowa afiliacja The Division 2 jest oczywista: to kolejna z nastawionych na kooperację piaskownic Ubisoftu. Dodam, że wizualnie przyjemna. **Waszyngton (a właściwie: Dystrykt Kolumbia) odtworzono w skali 1:1**, naznaczając go postapokaliptycznym sznytem. Tuż po prologu szturmujemy na Biały Dom, przedzierając się przez zarośnięte szczątki, klucząc między wrakami samochodów (i helikoptera!), prując w prowizoryczne baraki i depcząc po foliowych workach. Wczesny build pozwolił też przestrzelać się przez lobby Grand Washington Hotel i powysadzać eksponaty Aerospace Museum. Doceniam dokumentalistyczne zacięcie.

Poziomy są ciekawiej skonstruowane, bardziej pionowe, a w dodatku piękne schyłkowym pięknem. Wszędzie walają się śmieci, z okien wystają postrzępione flagi, na wieżowcach straszą tekturowe transparenty, szczury biegają po krawężnikach, a psy defekują po ulicach. **Spore wrażenie robi dynamicznie zmieniająca się pogoda i wiarygodny system oświetlenia**, a w dodatku: jest ten cały bajzel wybitnie funkcjonalny. Na żadnym metrze mapy nie może zabraknąć rusztowania, okopów,

worków z piaskiem i kontenerów, za którymi możemy przeładować magazynek... bądź skorzystać z jednego z ośmiu skilli. W becie mogliśmy rozstawić wieżyczki strażnicze, posłać na plac boju drona, który stał się funkcjonalną zabawką o kilku zastosowaniach (szczególnie przydatną w wariancie leczącym), oraz doturlać do przeciwników samonaprowadzającą bombę.

Jeszcze cieplej

Stan bety sugeruje, że przed premierą Ubisoft Massive powinno zatrudnić szlifierzy. Glitche, w rodzaju modeli postaci ustawicznie wnikających w ściany i drzwi, przebaczę. Powtarzalność assetów – również (choć ta sama pani berserker, która – dla niepoznaki – ubiera hełm w kilku wariantach kolorystycznych, to ciut za dużo). Zanikająca muzyka, brak efektów dźwiękowych oraz mimiki kluczowych postaci mogę zrzucić na karb choroby wieku dziecięcego, którą wyleczą kolejne aktualizacje lub patch dnia pierwszego... ale crashogenność (średnio raz na godzinę byłem zmuszony do przerwy w wyzwalaniu stolicy) oraz wątpliwa płynność niektórych sekwencji (pecet trzyma się dzielnie, ale na XBO klatkaż momentami spadał – na oko – w okolice 20 fps-ów) każą wstrzymać się zakupem do pierwszych recenzji.

Ponoć nie popełniono natomiast błędu kardynalnego. – *Od początku produkcji myśleliśmy o endgamie. Odrobiliśmy lekcje* – mówi mi Chadi El Zibaoui, jeden z dyrektorów kreatywnych. I wylicza nowości: pojawią się twierdze do odbicia, cotygodniowe inwazje, ośmioosobowe rajdy, wsparcie dla klanów, podział dark zone na trzy strefy, regularna kroplówka z misjami fabularnymi. W dodatku, osiągnąwszy stosownie wysoki poziom, możemy sobie wybrać jedną z trzech specjalizacji (survivalist, sharpshooter, demolisher), które wyróżniają się specjalnymi typami broni z ekstremalnie limitowaną amunicją.

Bojler

Po zakończeniu wątku głównego ma też miejsce inwazja czwartej frakcji. Czarny Kieł (Black Tusk) to zaawansowani technologicznie superżołnierze, którzy – przy wsparciu robotów – są w stanie zakłócić działanie naszego wyposażenia, rozmywając elementy interfejsu i utrudniając celowanie. To właśnie z nimi – w ramach dwugodzinnych testów endgame'u – przyszło nam się potykać w Paryżu. Mimo właściwie nieobecnego kontekstu, starcia punktowały wizualnym zróżnicowaniem. Wpierw trafiliśmy do planetarium, na którego suficie i ścianach wyświetlano edukacyjne projekcje; płynnie przeszliśmy do muzeum lotnictwa, w którym strzelaliśmy się miedzy dwupłatowcami, a ze ścian spoglądały na nas portrety słynnych pilotów; by wreszcie skończyć w sali mającej symulować powierzchnię Marsa, taktownie kucając za łazikiem...

...ale nie dajmy się zwieść dekoracjom. Już kolejne zadanie: godzinna przebieżka przez bunkier, zdradziło, **jak bardzo schematyczna może być zabawa po osiągnięciu maksymalnego poziomu doświadczenia**. W lichym pokoju z bojlerem spędziliśmy długich trzynaście minut, wytrwale stawiając opór przeciwnikom nadchodzącym z trzech punktów. Na tym etapie przeciwnicy to już nie wspomniane we wstępie „gąbeczki", ale chłonne gąbki, nieuginające się mimo tysięcy, a czasem i dziesiątków tysięcy kolorowych liczebników, mających zaświadczać o obrażeniach.

Przypominało to wszystko brodzenie w kisielu – mozolne prucie z (naprzemiennie) trzech broni, wyrzucanie granatów, rozstawianie wieżyczek i wypuszczanie bomb samonaprowadzających, niekiedy przetykane czołganiem się w stronę kolegów, by ci nas podnieśli. Dzięki wizycie w pokoju z bojlerem z zainteresowaniem pomyślałem o nienapisanej od trzech lat pracy licencjackiej i z niekłamanym zaangażowaniem przywitałem perspektywę nadrobienia zaległości w pracy. Szkoda, bo cała reszta sugerowała shootera, któremu warto dać się zarazić. »

Endgame to festiwal upadków i respawnów.

Kuc (nie mylić z byłym naczelnym CD-Action).

Ciemne strefy oświetla: **enki**

Jakiś czas przed wyprawą Papkina do Paryża wybrałem się do siedziby Ubisoftu Massive w Malmö, by dać upust swym morderczym skłonnościom w trybach PvP.

Padło na twardego do przekonania zawodnika, bo choć w The Division i wszystkie jego dodatki grałem ze sporą radością, przez ogromną większość czasu robiłem to samotnie, i to znakomity Survival był dla mnie kulminacją całego, że użyję tego przeklętego słowa, doświadczenia. Ale z drugiej strony okazjonalne solowe wypady w złowrogą ciszę stalowej dżungli Dark Zone tym bardziej podnosiły mi ciśnienie i zapadały w pamięć. Dlatego ciekawy byłem, co też znajdę w najmroczniejszych zakątkach zielonego Waszyngtonu.

3 < 1

Przede wszystkim **zamiast jednej znalazłem aż trzy mniejsze Strefy Mroku** – wschodnią, południową i zachodnią. To pokłosie hołdującej całemu projektowi idei, aby urozmaicić całą grę gameplayowo i wizualnie. Moim zdaniem błędnej, ale do tego wrócimy. Jak można się tego spodziewać, w Dark Zonach zdejmiemy pętające nas okowy czystego PvE i powalczymy o lepszy loot, ryzykując to, że poznani przygodnie gracze zechcą nas go pozbawić. Tam też zlokalizowano część aktywności endgame'owych.

Dopóki jednak będziemy levelować, po przekroczeniu progu strefy system dokona normalizacji (czy też „spłaszczenia") statystyk graczy. Znaczy to tyle, że od doświadczenia ważniejszy będzie skill i taktyka, dzięki czemu piętnastopoziomowy chrabąszcz będzie mógł spokojnie podskoczyć dwudziestopoziomowemu kogucikowi. Programiści obiecują przepisanie kodu sieciowego (który już od bety „jedynki" ział dziurami pozwalającymi na oszukiwanie) i zwiększenie liczby serwerów.

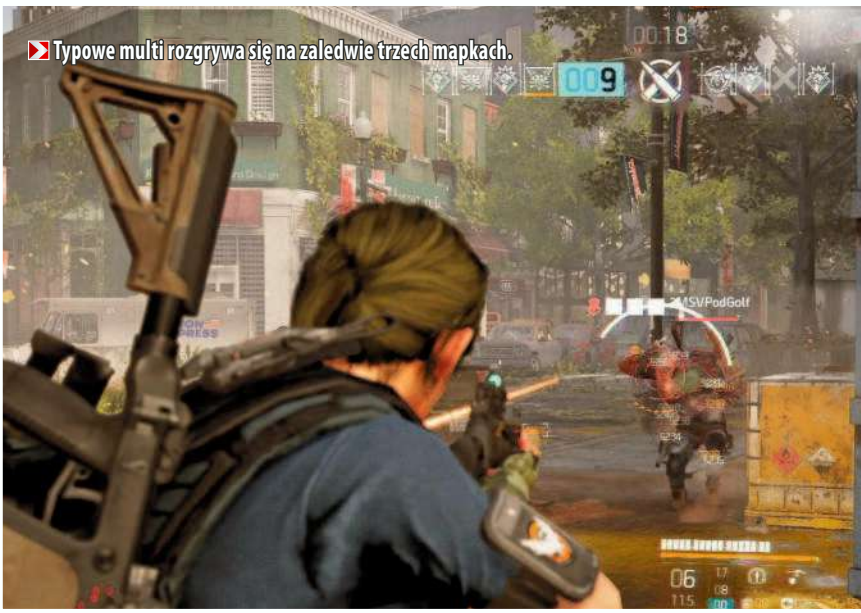
Zmniejszone Strefy Mroku zróżnicowane są tematycznie – na wschodzie będzie dużo otwartych przestrzeni parkowych, na południu poganiamy przede wszystkim we wnętrzach budynków i podziemnych parkingach, a na zachodzie znajdziemy się w lesie budyneczków i wąskich uliczek. Niestety **już po godzinie bojowego zwiedzania pierwszych dwóch naszła mnie myśl o tym, że jest w nich po prostu za ciasno**. Że zawsze gdzieś w pobliżu będzie się kręcił jakiś gracz lub elitarny enpec, że ledwo odkleiłem plecy od ogrodzenia, a już za chwilę będę je widział przed sobą. Twórcy obiecują, że samotnicy mają przede wszystkim natrafiać na innych solistów w Strefach, ale nie będzie to regułą. Mam zatem przeświadczenie, że w „dwójce" właściwie będę mógł swoim długim, samotnym i pełnym emocji wypadom powiedzieć do widzenia.

Zły, gorszy, toksyczny

No ale skoro miałem możliwość, przetestowałem też nowy system zarządzający nagonką na zbuntowanych agentów (czyli tych, którzy swych współbraci postanowili nakarmić ołowiem). Tym razem najwredniejsi z graczy będą operować na trzech poziomach nikczemności – od „kradziłupów" przez zabójców aż do zbrodniarzy. Na tych ostatnich będą czekać potężne nagrody... gdy tylko przebiegną swą Strefę kilkakrotnie wzdłuż i wszerz pomiędzy terminalami, rozświetleni do tego jak choinka. O ile do takich zagrań się nie przymierzam, to subtelna **eksploracja okolicy w poszukiwaniu śladów specjalnej, ukrytej kryjówki na najniższym poziomie „buntu" jawi mi się jako naprawdę ciekawy element rozgrywki**.

Jeżeli chodzi zaś o wspomniany endgame, po osiągnieciu maksymalnego poziomu gracze będą mieli dostęp do okupowanych Stref Mroku. Raz na tydzień w jednej z trzech zon będą obowiązywać specjalne zasady – łącznie z uwzględnieniem pełnej siły statystyk i ekwipunku oraz... włączonymi obrażeniami od sojuszników. Tutaj

Sequel porzuca unikatowość na rzecz różnorodności.



Typowe multi rozgrywa się na zaledwie trzech mapkach.

Jak wskazują screeny, mój build The Division 2 był niezwykle kolorowy, a Papkina, dla odmiany, strasznie szarobury. Ciekawe, jak gra będzie wyglądać w dniu premiery.

nikt nie będzie oznaczany jako zbuntowany – wolna, nomen omen, amerykanka.

Tom Clancy's Deathmatch

Końcową część posiedzenia u developerów odbyłem, ostrzeliwując kolegów dziennikarzy w trybach czystego PvP zwanych zbiorczo Konfliktem. Jest to mniej więcej to samo, co dorzucono do „jedynki" w ramach dodatku Ostatni bastion, czyli starcia w ramach deathmatchu i dominacji – wraz z normalizacją statystyk i osobnym systemem levelowania rankingowego w drodze po kosmetyczne fanty.

Erpegowa specyfika The Division nie pasowała mi do strzelania w ramach tego rodzaju zorganizowanego PvP ani w Ostatnim bastionie, ani tutaj. Obrazu skromności zaledwie trzech map i ośmioosobowych potyczek nie zdołały mi zatrzeć ani losowe zrzuty skrzyń z buffami podczas meczu, ani nowe zabawki agentów, łącznie z dronami obronnymi, które można wysyłać również do osłaniania sojuszników. I choć ostatecznie wygraliśmy wszystkie mecze, wątpię, żebym po premierze tam powrócił.

Co to będzie?!

Odnosząc się na koniec do wspomnianej opinii o błędności idei projektowych, nie mogę jako fan „jedynki" przemilczeć największego strachu, który trzyma mnie od ujawnienia sequela i nie puścił do dziś. W poprzedniej odsłonie zaśnieżony Manhattan zamykał nas w betonowej klatce. Odrażał brudem i śmiercią, ale jednocześnie zachwycał i mamił spokojem prószącego wieczorem śniegu. Przymarznięte kałuże, zziębnięci cywile żebrzący o nieco wody, buchająca para ze studzienek – wszystko to robiło niepowtarzalny klimat. Gra się wyróżniała. A tu? Trzy Strefy Mroku, pięć biomów wewnątrz miasta, brunatne wiosenne roztopy, otwarte przestrzenie – **w swej pogoni za nowością The Division 2 zaczęło wyglądać jak dowolna inna produkcja z otwartym światem**. A to ostatnie, czego bym tej marce życzył. |CDA|

CIESZY

- ⊞ piękny, wiernie odtworzony Waszyngton
- ⊞ nowy system zbuntowanych agentów
- ⊞ otwarcie świata, nacisk na endgame...

NIEPOKOI

- ⊟ ...który jednak wydaje się dość monotonny
- ⊟ rozczłonkowanie i ciasnota stref mroku
- ⊟ nie jest to tytuł nijak odkrywczy...
- ⊟ ...ani już nie unikatowy

Statystyki graczy w PvP są wyrównywane, ale wciąż, żeby powalić, trzeba w takiego władować pół magazynka.

To naprawdę nie jest polityczne!

The Division 2 to kolejna (po Far Cry'u 5) gra Ubisoftu, na okoliczność której wydawca przy każdej okazji musi tłumaczyć, że nie zabiera żadnego politycznego stanowiska. (Chociaż, nadmieńmy, toczy się ona w stolicy USA, jednej z kolebek nowożytnej demokracji, dotyka problemu brutalności policji, pojawia się w niej broń biologiczna, bohaterowie tęsknią za rządem, a władzę próbują przejąć autorytarne grupy wpływu... Hmmm...). Terry Spier, jeden z dyrektorów kreatywnych tytułu, zaprzeczył w rozmowie z Polygonem, by produkcja mówiła o czymkolwiek. „Nie zabieramy politycznego stanowiska. Jesteśmy tutaj, aby eksplorować miasto". Zagadnięty przez CDA o to, czy „bycie politycznym jest złe dla biznesu", reżyser Mathias Karlson nie miał natomiast szansy na odpowiedź, gdyż wywiad przerwał czujny PR-owiec.

Ale developerzy sami się w tej swojej „apolityczności" gubią. Ostatnio rozesłali do społeczności maila, w którym napisali: „Chodźcie zobaczyć, jak w prywatnej becie wygląda prawdziwy government shutdown". Dowcip bierze się stąd, że sam shutdown może oznaczać dosłownie zamknięcie/wyłączenie (co w realiach gry przecież następuje)... ale już mianem „government shutdown" określa się paraliż rządu federalnego w USA, który następuje, gdy prezydent nie może dogadać się z Kongresem w sprawie budżetu. Developerzy mieli to nieszczęście, że wstrzelili się z komunikatem w okres tuż po rekordowym, pięciotygodniowym shutdownie, w wyniku którego nie pracowali (lub pracowali, nie otrzymując wynagrodzeń) m.in. pracownicy straży granicznej czy kontrolerzy ruchu lotniczego. Konflikt kosztował USA 11 mld dolarów i bezpośrednio dotknął 800 tys. pracowników administracji (oraz ich rodziny). Przedstawiciele studia przeprosili za kiepski dowcip, tłumacząc, że wiadomość „została wysłana przez pomyłkę".

- PRODUCENT: FEARDEMIC
- DATA WYDANIA: 2021
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (36 ZŁ)
- MULTI: BRAK
- WWW.FEARDEMIC-GAMES.COM

JUŻ GRALIŚMY!

FPS • WYGLĄDA JAK OBSERVER • CYBERPUNK

2084

Hakowanie to prosta, acz satysfakcjonująca minigierka.

Poczuł się jak w Observerze: Ninho

Co można zrobić w 72 godziny? Odpowiedzi jest mnóstwo, jednak nigdy nie spodziewałbym się, że wśród nich wymienić będzie można stworzenie FPS-a gotowego na steamowy wczesny dostęp. A Feardemicowi ta sztuka się powiodła.

Samodzielne dziecko

Koszty produkcji 2084 zwróciły się już w weekend premierowy. Mimo to Bloober Team nie był zadowolony z wyniku finansowego gry – pieniądze na produkcję były na tyle małe, że sam fakt, iż tytuł zaczął na siebie zarabiać, nie świadczy o jego sukcesie. Nie zmienia to faktu, że twórcy zamierzają stopniowo rozwijać swoje dzieło i wydać je w okolicach 2021 roku.

Wszystko za sprawą wewnątrzfirmowego game jamu, za sprawą którego powstało futurystyczne 2084. Gra na Steamie już się zwróciła, a teraz powoli na siebie zarabia (patrz: ramka). Powstać mogła natomiast tak szybko głównie za sprawą gotowych podwalin w postaci wydanego przed rokiem Observera (wszak Bloober Team to firma matka Feardemica). Nie zmienia to faktu, że **otrzymaliśmy grę, której wprawdzie brakuje tu i ówdzie szlifu, ale i większych wad.** Powtórzę – 72 godziny(*).

Witamy w Krakowie

Gra czerpie z Observera nie tylko pod względem technicznym, ale także fabularnym. Wszak sama jej nazwa – 2084 – to rok, w którym rozgrywa się akcja cyberpunkowego horroru Bloober Teamu. **Ponownie trafiamy do świata zdziesiątkowanego cyfrową zarazą, ponownie rządzi nim korporacja Chiron**. Tym razem jednak wcielamy się w jedną z Trancerek – osób zatraconych w wirtualnej rzeczywistości, dla których tygodnie spędzone z hełmem VR na głowie są ucieczką przed reżimem. W wirtualnym świecie sięgamy po karabin i strzelamy do cyfrowo zainfekowanych przeciwników.

Oczywiście zarys fabularny jest tylko przyczynkiem do prostej rozgrywki. Na starcie do dyspozycji gracza oddany zostaje karabin strzelający wiązkami energii oraz kilka granatów. Przed nim natomiast staje momentami nawet do kilkunastu przeciwników. Ci stworzeni są oczywiście od sztancy, przygotujcie się więc na atak klonów. I to takich, które wystarczy trzymać na odległość, by nie martwić się o przeżycie.

Witamy w Matriksie

Problemem jest jednak projekt poziomów, który sprawia, że pozostawanie na dystans jest bardzo utrudnione. Powracają znane z Observera kręte korytarze odrapanych krakowskich kamienic, których wystrój został zmieniony ledwie zauważalnie. Nie to jednak przeszkadza, ale fakt, iż **każda lokacja składa się z istnego labiryntu, po którym sprawnie poruszamy się tylko dzięki wymalowanym gdzieniegdzie strzałkom**. Zwracać należy uwagę nie tylko na nie, bo jeszcze ważniejsze są elementy możliwe do zhakowania. Odbywa się to w postaci minigierki – w krótkim czasie trzeba wcisnąć podaną na ekranie kombinację strzałek. Niezbędne jest to zarówno do otworzenia drzwi, jak i odzyskania części zdrowia czy amunicji. W późniejszych etapach istnieje także możliwość crackowania niektórych przeciwników, by walczyli ramię w ramię z nami(**).

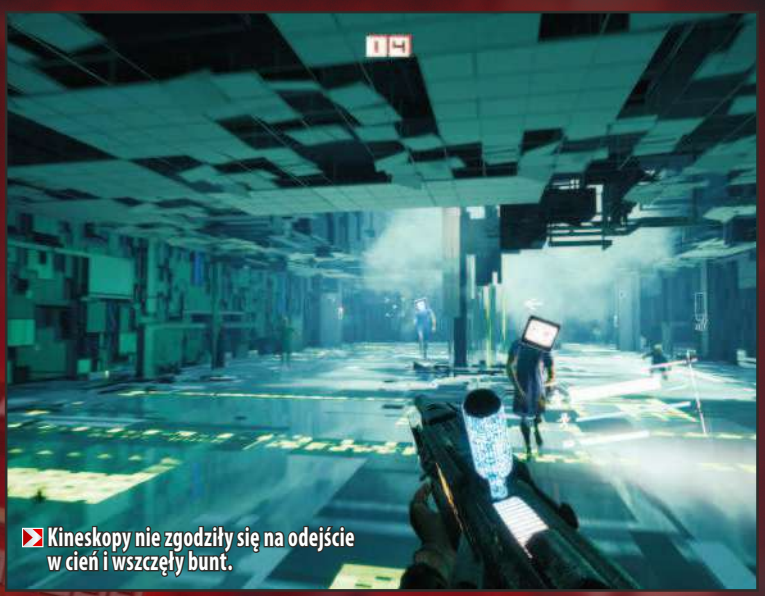
Choć poważnych błędów w grze nie stwierdzono, a sama rozgrywka nie nuży, to wciąż momentami czuć wczesnodostępowość tytułu. Przede wszystkim brakuje zawartości – minikampania nie trwa wiecznie, a walka z kolejnymi falami przeciwników w trybie Endless szybko się nudzi. Szczególnie że liczba klatek na sekundę przy większej grupie wrogów leci na łeb, na szyję. Pomimo tego 2084 pozostawia po sobie dobre wrażenie. Na razie nie mam potrzeby do tytułu wracać, jednak jeśli gra wyjdzie z wczesnego dostępu i zaoferuje wówczas więcej trybów, to chętnie odnowimy znajomość. Klimat jest świetny, hakowanie przyjemne, strzelanie też daje radę. Pozostaje więc trzymać kciuki, by developerzy rozwijali produkcję z równie dużym entuzjazmem, co do tej pory. |CDA|

CIESZY

- cyberpunkowy klimat
- mechanika hakowania

NIEPOKOI

- trochę niedociągnięć technicznych
- mało zawartości
- design poziomów nieco konfundujący



Kineskopy nie zgodziły się na odejście w cień i wszczęły bunt.

(*) Plus dwa miesiące we wczesnym dostępie.

(**) W moim oddziale pojawiła się najprawdziwsza pralka!

- PRODUCENT: PIXELCOUNT STUDIOS
- DATA WYDANIA: BRAK INFORMACJI
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (36 ZŁ)
- MULTI: BRAK
- WWW.PIXELCOUNTSTUDIOS.COM

SYMULATOR ŻYCIA • PIXEL ART • BARDZO WCZESNY DOSTĘP

JUŻ GRALIŚMY!

Kynseed

Dużo pikseli. I na razie niewiele więcej.

Czeka dalej: **spikain**

Kynseed przyciągnęło mnie doświadczeniem twórców (seria Fable), skojarzeniami ze Stardew Valley oraz obietnicą ogromnego, zniuansowanego symulatora życia. Myślę zresztą, że nie tylko mnie – dlatego wypada ostudzić emocje na wszystkich trzech frontach.

Bo owszem, dwóch twórców Kynseed pracowało nad Fable'ami, ale po porównaniu list płac okazuje się, że w Lionheadzie odpowiadali za skrypty i część level designu. Słowem: nie jest to ani Molyneux, ani Dene Carter i nadużyciem byłoby mówić o „autorach Fable". No ale dobra, to przecież nie problem, bo chociażby w kwestiach wizualnych gra broni się sama.

Żyć i umierać

Oprawa zresztą rzeczywiście przywodzi na myśl Stardew Valley, ale tylko na pierwszy rzut oka – bo już drugi i trzeci zdradzają, że różnic jest tu więcej niż podobieństw. W dużym skrócie: Stardew Valley było symulatorem farmy, a przy okazji również niektórych aspektów życia farmera niebezpośrednio związanych z rolnictwem. No i pozwalało nam roguelite'owo rozbijać się po głębokich lochach. W Kynseed farma jest zaś dodatkiem do wszystkiego innego. W dalszej perspektywie: totalnego symulatora życia, które, jak to prawdziwe, składa się z relacji, rutyny, obowiązków i przyjemności – ale ma też swój koniec. Życie nasze, bliskich, nieznajomych, a nawet zwierząt, którymi się zajmujemy. Docelowo Kynseed ma – być może w nieskończoność – opowiadać historie kolejnych pokoleń zamieszkujących krainę Quill.

Tylko że „docelowo" jest tu słowem kluczem. **Choć produkcja teoretycznie jest grywalna już od kilku miesięcy, to jest to w tej chwili wciąż głównie obietnica, a przed twórcami jeszcze lata pracy.** Wielu kluczowych, ogromnych „ficzerów" w ogóle jeszcze tu nie ma, inne wydają się działać tylko do pewnego momentu. Część questów da się rozpocząć, części nie – i trudno czasem określić, czy z powodu bugów, kiepskich objaśnień czy (nie)zaawansowania prac nad grą. Bo autorzy nie mydlą nam oczu beta-testami – ba, wprost na każdym kroku przypominają nam, że to bardzo wczesny dostęp.

Jeszcze nie klikaj

Dlatego raczej odradzałbym na razie zakup – to naprawdę jest Early Access, a nie tylko chwyt marketingowy. Zabawa w Kynseed w tej chwili nie jest przesadnie przyjemna ani porywająca, bo na każdym kroku spotykamy się z przeróżnymi brakami. No i, rzecz jasna, błędami. Krótko po rozpoczęciu gry na zawsze zniknęły mi z niej wszelkie dźwięki, w tym muzyka – a szkoda, bo wydawała się niezła. Innym razem wylazłem sobie poza mapę, obszedłem ją dookoła i złowiłem rybę, która pływała ponad koronami drzew. I tak dalej – większość moich interesujących historii związanych z Kynseed to historie bugów i work-in-progressów.

To jednak da się zrozumieć i wybaczyć. Najbardziej martwi mnie więc nie to, co na razie nie działa i czego nie ma, ale coś, co już zostało stworzone – **urzekająca oprawa graficzna, która w praktyce bywa nieczytelna**. Nierzadko nie wiadomo, co można kliknąć, a co jest tylko częścią wystroju. Niektóre miejsca wyglądają, jakby dało się w nie wejść, ale powstrzymuje nas niewidzialna ściana. I trochę obawiam się, że w niektórych przypadkach nie jest to wina wczesnego etapu prac.

Nie mam jednak powodu, żeby wątpić, że twórcy są w stanie dowieźć to, co zapowiadają. Ale jako że wydarzy się to pewnie dopiero za kilka lat – ja zamierzam zahibernować moje zainteresowanie Kynseedem i wrócić do tematu na premierę. Już wiem, że nie jest to następne Stardew Valley – ale oczarowany obietnicami wierzę, że będzie czymś więcej. W końcu – jak już wspomniałem – Molyneux w tym palców nie macza. |CDA|

CIESZY

- **już teraz ma przyjemny, przytulny klimat**
- **to, co obiecują twórcy, brzmi bardzo fajnie – a przy tym wykonalnie...**
- **...choć ambitnie...**

NIEPOKOI

- **...tak ambitnie, że raczej nie spodziewajmy się ostatecznych efektów w ciągu roku**
- **ani pewnie nawet dwóch lat**
- **czasami nieczytelne**

Elfów brak

Już teraz, nawet w tak podstawowej formie, nie można odmówić Kynseed uroku – ani pomylić go z inną pikselową produkcją. Charakterystyczna stylistyka to wypadkowa kilku inspiracji twórców – m.in. Fable, brytyjskiego folkloru i starożytnych legend. Jak mówią (twórcy, nie legendy), celem jest stworzenie klimatycznego, dowcipnego i ekscentrycznego świata, w którym nie znajdziemy żadnego orka ani wysokiego elfa.

- PRODUCENT: NETHERREALM STUDIOS
- DATA WYDANIA: 23 KWIETNIA 2019
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA OTWARTĄ BETĘ LUB PREMIERĘ
- MULTI: CO NAJMNIEJ DLA 2 OSÓB
- WWW.MORTALKOMBAT.COM

BIJATYKA • BRUTALNOŚĆ • TURNIEJ

JUŻ GRALIŚMY!

Wyrwał łeb z kręgosłupem: **Krigore**

Nie podejrzewałbym o to londyńskiej aury, ale ta ewidentnie sprzyjała Sub-Zero. Mroźny wieczór sprawił, że rzeźby wojowników ustawione przed klubem, gdzie pierwszy raz pokazano światu Mortal Kombat 11, skrzyły się lodowym błękitem, przyciągając wzrok. Wewnątrz zaś czekały na śmiałków stanowiska z najnowszą odsłoną bijatyki.

I nie tylko. Możliwość zagrania w „jedenastkę" była gwoździem programu i kulminacyjnym punktem imprezy zorganizowanej przez wydawcę serii MK. Oprócz tego mogliśmy pogadać z twórcami, zobaczyć na żywo prezentację gry, a także cyknąć sobie fotkę z Kitaną i Jade, które kręciły się między dziennikarzami z całego świata, przypominając, że Mortal Kombat to nie tylko hektolitry krwi, ale i powab ciał smukłych wojowniczek.

Coś się kończy, coś się zaczyna

Mimo uderzającego podobieństwa arabskiej „11" do rzymskiej „II" nadchodząca część gry nie będzie nawiązywać wprost do „dwójki" sprzed lat i nie jest to aluzja twórców. Wydarzenia nadchodzącej gry rozpoczną się w chwili, w której skończyła się poprzednia – śmiało można więc rzec, że **mamy do czynienia z bezpośrednią kontynuacją MKX**. Oto Shinnok zostaje pokonany – co samo w sobie jest dobre. Niestety, kondycja psychiczna Raidena pozostawia wiele do życzenia. Bóg gromów ewidentnie przekroczył linie oddzielające dobro od zła i równowagę od szaleństwa, czego skutkiem jest m.in. dekapitacja wcześniej wymienionego uzurpatora. Jest to o tyle sadystyczne i niepodobne do w gruncie rzeczy dobrego Raidena, że Shinnok jako bóg jest przecież nieśmiertelny, i tym samym został skazany na niewyobrażalne męki. A zgodnie z deklaracjami elektryzującego obrońcy ziemskiej krainy podobny los czeka wszystkich jego wrogów.

Na reakcję nie trzeba długo czekać: niedługo po tych wydarzeniach ujawnia się Kronika, strażniczka czasu, i – jak wszystko wskazuje – równocześnie główna antagonistka i pierwsza kobieta boss w historii serii. To, że stanie przeciwko Raidenowi, jest pewne – ale poza tym o fabule nie wiadomo jeszcze nic. Na pewno pojawi się Shao Kahn, którego dostaną wszyscy zamawiający grę przedpremierowo – podobnie jednak jak w przypadku władającej mocami czasu wojowniczki, nie miałem okazji nim zagrać. Udało się za to powalczyć pozostałymi zapowiedzianymi w Londynie zawodnikami.

Starzy znajomi i dużo piachu

Dobra wiadomość: wróci Baraka. Ten charakterystycznie uzębiony i wyposażony w naręczne ostrza generał Tarkatanów przypadł do gustu weteranom serii –

Opcji zmiany wyglądu jest tak dużo, że czasem trudno poznać wojownika.

MBAT

Baraka prezentuje się świetnie i ma wiele klasycznych ciosów.

głównie za sprawą charakterystycznych ciosów, które sprawdzały się przede wszystkim w defensywie. Nie mogło też zabraknąć Scorpiona i Sub-Zero. Siłą rzeczy jest Raiden. Znów też zobaczymy znaną z DLC w MK 2011 Skarlet, która w zamierzchłych czasach weszła do turnieju nieformalnie jako glitch Kitany w Mortal Kombat II.

Jeśli chodzi o grywalne postacie, które widziałem, i związane z nimi nowinki, to zasadniczo są dwie. Pierwsza to **Sonya Blade – tym razem nieco starsza już, ale wciąż krzepka i sprawiająca świetne wrażenie. Również dzięki temu, że w jej rolę wcieliła się Ronda Rousey** – znana z UFC mistrzyni mieszanych sztuk walki. To ruch ciekawy marketingowo, bo skupia na grze uwagę świata niezwiązanego z grami. Ale i dobrze wpływa na odbiór samej postaci: czego jak czego, ale akurat charyzmy Rondzie odmówić nie sposób, czym świetnie wpisuje się w postać pani Blade.

Na osobny akapit zasługuje Geras. To jedyna jak dotąd zupełnie nowa postać i jeden z dwudziestu pięciu wojowników, których ogółem zobaczymy w MK11. Jest podwładnym Kroniki i podobnie jak ona włada mocami czasu. Uzupełnia je jednak uderzeniami, w których wykorzystuje piasek. Pod względem postury, prędkości poruszania i ogólnego wrażenia przypomina tych ciężkich kloców – Tremora i trochę Jaxa. Jest ociężały, niezbyt ruchliwy, najlepiej czuje się z nogami na ziemi, ale jak już złapie i walnie... Ciekawa postać, ale na pewno nie dla wszystkich. Nawiasem mówiąc, **zarówno Kronika, jak i Geras stylistyką nawiązują do starożytnego Egiptu**, a w połączeniu z wyglądem świata Mortal Kombat przypomina to trochę klimaty...„Gwiezdnych wrót". To już jednak moje prywatne skojarzenie, wynikające z popkulturowej miłości do Teal'ca i spółki.

Dla odważnych i niekoniecznie

Spore zmiany czekają na nas w rozgrywce. Dość powiedzieć, że **przyzwyczajenia z poprzednich odsłon wystarczą jedynie na początek**. Pamięć mięśniowa działa tu w ograniczonym stopniu i o ile możemy liczyć na to, że wklepywanie podstawowych schematów przycisków przyniesie efekt i jakieś ciosy wyprowadzimy, to już z seriami charakterystycznych uderzeń czy kombosami jest nieco trudniej. Odnoszę wrażenie, że twórcy trochę tu namieszali i trzeba będzie znów wgryźć

Przemoc jest tak przerysowana, że nie bierze się jej na poważnie.

Skarlet włada mocami krwi – ale nawet ona nie może opanować gwałtownego jej upływu.

Wszystko wskazuje na to, że fabuła znów kręcić się będzie wokół poczynań Raidena.

się w listy ciosów. Choć zastrzegam: jest to wniosek wyciągnięty po zaledwie 30 minutach z padem w dłoni. Kombosy oczywiście dalej są i ich rola nie została pomniejszona, co zresztą podkreślali też twórcy w wywiadach.

Taktykę jednak trzeba będzie opracowywać od początku – **w kwestii gromadzenia i wykorzystywania energii skumulowanej w paskach pojawiły się bowiem spore zmiany**. Pamiętacie te szalone i przegięte serie uderzeń, które mogliśmy wykonywać po wciśnięciu dwóch triggerów? Dalej są – tyle tylko, że teraz działa to bardziej jako cios ostatniej szansy. Fatal Blow można zadać, kiedy nasz pasek życia znacznie się skróci, co – gdy tylko cios dosięgnie wroga – pozwoli zniwelować jego przewagę i wyrównać dystans. Innymi słowy – wcześniej był to przede wszystkim sposób na dobicie oponenta lub proste odebranie mu sporej części zdrowia, teraz zaś to głównie skuteczny ratunek.

Wprowadzenie sekwencji Fatal Blow przyniesie też pewnie inny skutek: **wzrośnie znaczenie pasków energii**. W MKX gracze mieli tendencję do chomikowania energii na potrzeby najmocniejszych zagrań lub przerwań. Tu nie ma takiej potrzeby. Mało tego – jeden trzysegmentowy pasek podzielił się w MK11 na dwa dwusegmentowe: jeden będzie odpowiadał za wzmocnienie ataków, drugi zaś sprawi, że nasza postać będzie trudniejsza do powalenia. Grając, nie miałem czasu wgryźć się w opcje z nimi związane, jeden z producentów wyjaśnił jednak, że energię służącą do obrony będzie można zużyć m.in. na perfekcyjny blok, który sprawi, że zawodnik go wykonujący nie odniesie nawet cząstkowych obrażeń. Jak ważne jest to podczas zaciętych starć, gdy walczącym zostają ułamki pasków życia – nie trzeba mówić.

Zrób sobie fajtera

– System wprowadzania zmian w postaciach to najciekawsza nowa cecha gry. Jest niesamowicie głęboki. Każdy z wojowników ma sloty na wyposażenie. Możesz je odblokowywać, by w ten sposób uzyskać jak najbardziej przemawiający do ciebie wygląd zawodnika – jeden z producentów nie krył się, że sposób, w jaki możemy wpływać na wygląd i zachowanie bohaterów MK11, jest bardzo ważny. Wygląda na to, że coś jest na rzeczy, i rzeczywiście już pobieżny rzut oka na tę sekcję gry pozwala ocenić ogrom zmian w tej kwestii.

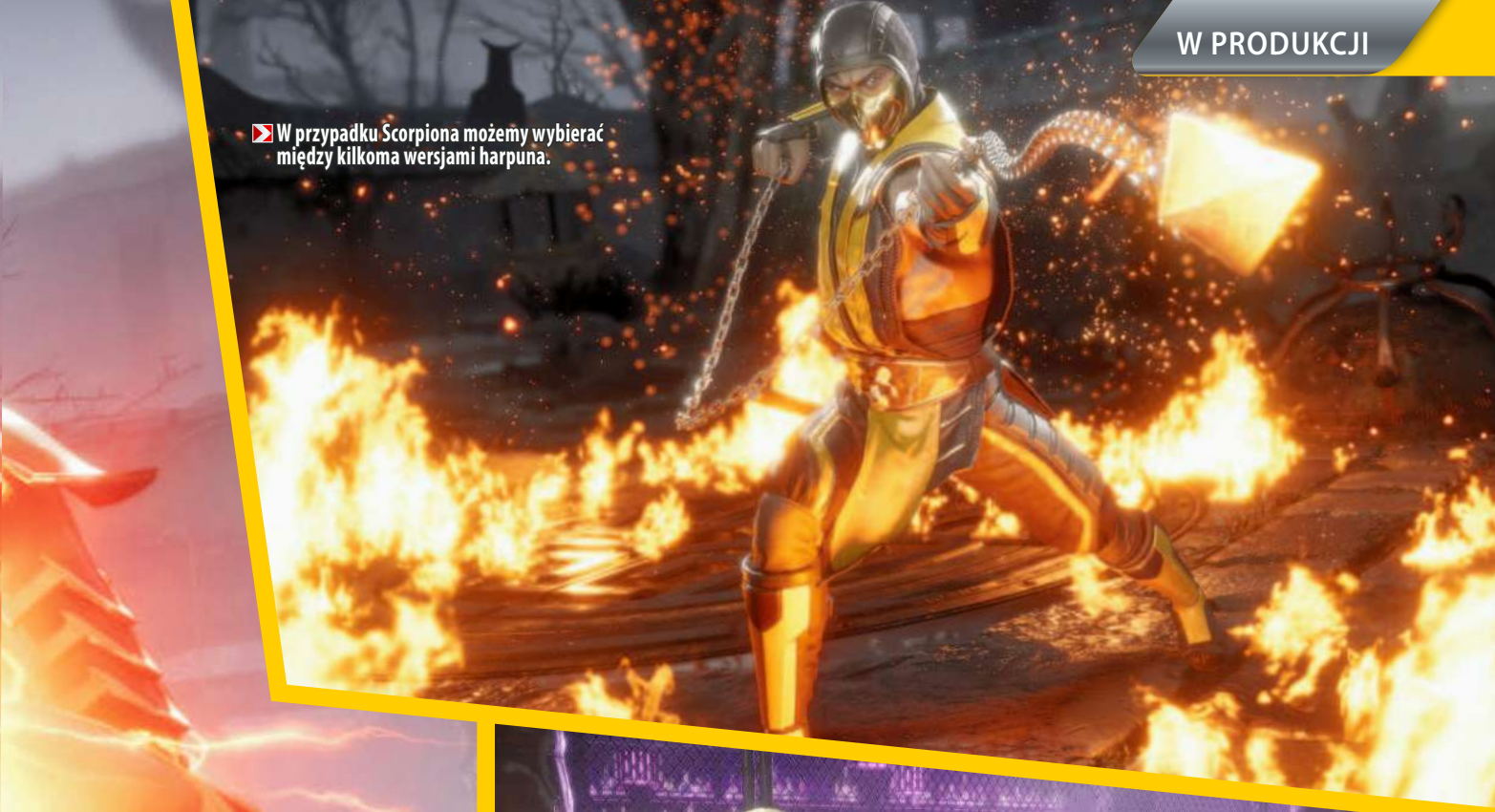
Widać, że **twórcy wykorzystali zarówno doświadczenia z drugiej części Injustice, jak i poprzedniej odsłony MK**. Postacie ponownie mają po trzy warianty – ale to dopiero początek. Każdy z nich można edytować i zapisywać wprowadzane modyfikacje w ramach tego samego schematu lub tworzyć kolejne. Jaka ma być ich maksymalna liczba – nie wiadomo, producenci dawali jednak do zrozumienia, że będzie można wyjść poza początkowe trio. A zakres zmian przyprawia o zawrót głowy!

O kwestiach wizualnych pisałem wcześniej – wystarczy tylko dopowiedzieć, że modyfikacje dotkną elementów stroju bohatera. Oprócz tego będziemy mogli odblokowywać wyposażenie, które sprawi, że nasz wojownik będzie wydajniejszy w określonych typach ciosów lub kombosów albo odniesie mniejsze obrażenia. Warto podkreślić, że modyfikatory te nie

Mimo wielu zmian to wciąż ten sam świetny Mortal.

Dla ambitnych

Wzorem serii Injustice, również Mortal Kombat 11 udostępni graczom z ambitniejszym podejściem do gry zestaw statystyk pozwalających sprawdzić, która postać będzie górą przy wykonaniu określonego uderzenia, a także poznać słabe i mocne strony zawodnika z punktu widzenia mechaniki gry. Fakt ten docenili zresztą również profesjonalni gracze, którzy także pojawili się w Londynie na zaproszenie wydawcy.



W przypadku Scorpiona możemy wybierać między kilkoma wersjami harpuna.

Klasyka: Scorpion vs. Sub-Zero – twórcy chyba nigdy już nie zrezygnują z tej dwójki.

są jakoś specjalnie rozbuchane – na ogół to pojedyncze procenty i ułamki procentów bonusu. Żeby więc zmajstrować sensownie działającą postać, trzeba będzie najprawdopodobniej wykorzystać wszystkie możliwości – w tym również odpowiednio dobrać ciosy.

Każda postać w MK11 ma również sloty na umiejętności specjalne – i od naszej decyzji będzie zależeć, co tam trafi. Wybierać możemy między różnymi charakterystycznymi dla danego wojownika zagraniami, a ograniczeni jesteśmy dwojako. Oczywiście nie możemy przypisać więcej ciosów, niż mamy miejsc do dyspozycji. Dodatkowo jednak niektóre najmocniejsze zagrania zajmują dwa sloty – będziemy więc musieli wybierać między liczbą a mocą. Z wszystkiego skorzystać się nie da.

Brutality!

Nie zabraknie rzecz jasna keczupu. Ta gra jest w tak uroczy sposób przerysowana w kwestii przemocy, że człowiekowi aż się japa sama cieszy, serio! Ktoś stojący z boku i obserwujący reakcje zgromadzonych na prezentacji dziennikarzy pewnie z niedowierzaniem pokręciłby głową, słysząc kolejne salwy śmiechu. Fatalities – przynajmniej te, które widziałem – są tak przegięte, że człowiek po prostu wie, iż twórcy czerpią z konwencji, jaka nadbudowała się nad serią przez te wszystkie lata. Oczywiście nie zmienia to faktu, że MK11 będzie tytułem dla dorosłych odbiorców: fatalities, brutalities, nawet „zwykłe" ciosy nie są czymś, co powinien oglądać dzieciak. **To jest najprawdziwszy Mortal, jakiego znam i pamiętam z grali z dawnych lat – bez dwóch zdań.**

Pod względem grafiki jest przednio. Gra korzysta z tych samych technologii, co wcześniejsze odsłony – twórcy skupili się więc na rozwoju, dodawaniu nowych bajerów i cyzelowaniu tego, co już mieli. I to wszystko widać w ogólnym, już teraz bardzo wysokim poziomie technicznym. W samej rozgrywce rewolucji nie ma: gramy w 2,5D na animowanych i interaktywnych arenach – ich elementy możemy wykorzystać w walce z przeciwnikiem, by uciec lub zadać mu obrażenia.

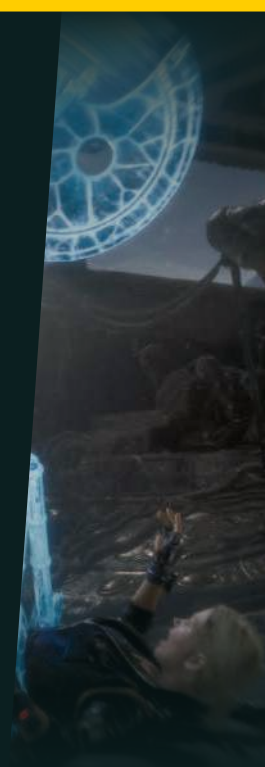
Bardzo jestem ciekaw, czy i jakie zmiany pojawią się w trybie single, z którego przedstawiciele producentów ewidentnie byli bardzo dumni, choć dużo na jego temat nie mówili. Gdzieś tam pomiędzy jednym a drugim pochrząkiwaniem cerbera z działu PR zapowiadali, że znów udało się wprowadzić trochę nowych pomysłów, a całość – rozbudować. Wierzę, choć pół godziny grania pokazuje, że **MK11 błyszczeć będzie przede wszystkim w sieci**, zmuszając graczy do przyjemnego kombinowania nad setupem i taktykami. Bez cienia wątpliwości: jest na co czekać! |CDA|

CIESZY

- **to znów ten Mortal, którego od lat kocham!**
- **sporo interesujących zmian w mechanice**
- **rozbudowane tworzenie postaci**
- **świetna oprawa i przejrzysta mechanika**
- **mortalowo przerysowana brutalność**

NIEPOKOI

- **zobaczymy, czy kombinowanie z wyposażeniem nie rozwali balansu w sieci**



- PRODUCENT: CREATIVE ASSEMBLY
- DATA WYDANIA: 7 MARCA 2019
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: BĘDZIE
- WWW.TOTALWAR.COM/TOTAL-WAR-THREE-KINGDOMS

STRATEGICZNA • WIELKIE BITWY • CHINY

JUŻ GRALIŚMY!

TOTAL WAR THREE KINGDOMS

開玩笑吧: **Papkin**

Na absurd zakrawa wyrokowanie o jakości zupy wonton, gdy wzięło się do ust raptem kilka łyżek! Po tych paru łykach wiem jedynie, że wywar, który pichci Creative Assembly, rzeczywiście smakuje Chinami. I że to niby tradycyjna gastronomia, ale w istocie – kuchnia fusion.

Three Kingdoms cofa strategiczny cykl do początków III wieku n.e., epoki znanej historykom Państwa Środka z „Kronik trzech królestw" Chen Shou, a masowemu odbiorcy z wielokrotnie adaptowanych „Opowieści o trzech Królestwach", monumentalnej powieści Luo Guanzhonga. Ta dwoistość źródeł znajduje odzwierciedlenie w trybach rozgrywki. Chociaż oba podążają śladami rzeczywistych wydarzeń, **Record Mode serwuje nam klasycznego, historycznego Total Wara, a Romance Mode – rolplejowość rodem z Warhammerów**. W zestawie z garścią sensownych nowinek gra wyrasta nie na kolejną odsłonę, ale totalwarowy album „the best of".

第一個小標題

Drugi ze sposobów zabawy developerzy zaprezentowali mediom już po raz drugi (dociekliwych odsyłam do zapowiedzi w CDA 10/2018), tym razem pozwalając na trzy godziny nieskrępowanej wprawki do Wojny totalnej. Na mapie kampanii ląduję jako Liu Bei, jeden z 11 przywódców frakcyjnych, a zarazem jeden z pierwszych bohaterów wymienionych w książkowych „Opowieściach...". Te zaczynają się od sceny, w której ów zawiązuje w sadzie brzoskwiniowym sojusz z dwoma innymi generałami, by wspólnie stłumić Powstanie Żółtych Turbanów.

Trzy królestwa rozgrywają się bezpośrednio po tamtych wydarzeniach. Triumwirat wciąż współpracuje, a tymczasem Chiny wchodzą w III wiek n.e. osłabione, wciąż podnosząc się po chłopskiej rebelii. W dodatku z palącymi problemami (korupcja, rozrost biurokracji) i kryzysem przywództwa: władzę przejął podstępem tyran Dong Zhuo, trzymający młodego cesarza jako zakładnika.

Liu Bei, zbiedniały arystokrata z dynastii Han, melduje się w tym dziejowym galimatiasie na kiepskiej pozycji startowej – jako jedyny z potencjalnych przywódców nie kontroluje żadnej prowincji. Ma natomiast spory polityczny kapitał, nieposzlakowaną reputację, a na dokładkę podąża za nim najliczniejsza z armii. Z racji renomy milicja zgłasza się na służbę za darmo, a uwielbienie poddanych skutkuje premiami do porządku publicznego. Jedna ze specjalnych zdolności dowódcy pozwala z kolei na przejmowanie terenów dynastii Han bez walki zbrojnej, co – z racji rozpoczęcia zabawy w otoczeniu terenów dynastii Han – nosi znamiona kapryszenia nad restauracyjnym menu. Tyle że bezkrwawa aneksja zmniejsza wskaźnik Jedności, frakcyjnego „zasobu", dzięki któremu Liu Bei szybciej awansuje w hierarchii możnych, a jego obywatele są mniej skorzy do buntów.

還有第二個

Pierwsze tury trzeba rozdzielić na walkę z niedobitkami Żółtych Turbanów, odnalezienie i rozbudowę przyszłej bazy wypadowej oraz zapoznanie się z polityką lokalną. Przykładowo klany pod wodzą Tao Qiana i Cao Cao pozostają w otwartym konflikcie (ten drugi oskarża tego pierwszego o zamordowanie ojca). Obie armie podgryzają się już od jakiegoś czasu, ale – z racji podobnego potencjału militarnego – znalazły się w klinczu, a ich

Kupiec chiński

Ci, którzy zdecydują się kupić grę przedpremierowo (lub podczas popremierowego tygodnia), mogą liczyć na darmowe rozszerzenie The Yellow Turban Rebellion. W zestawie otrzymamy nieco dodatkowych broni i zbroi, ale też trzech grywalnych watażków i trzy dodatkowe klasy (uzdrowiciel, uczony, weteran) oraz kilka bonusowych zdolności.

przedstawiciele z pewnością zapukają do naszych drzwi z propozycją sojuszu... i tu niespodzianka: **dyplomacja doczekała się gruntownego remontu, a AI niegdysiejszych dyplomatołków wręcz napisano na nowo!** Pojawią się opcje handlu żywnością (o której więcej zaraz), przedmiotami (w trybie opowieści urastającymi do rangi artefaktów), a nawet terytorium. W toku ustaleń oddamy naszych ludzi na służbę do obcego pana, zmusimy też frakcje (bądź zostaniemy przez nie zmuszeni) do regularnych danin. Możemy domagać się małżeństw, zmuszać do abdykacji i prosić o wyzwolenie, słowem: **przy negocjacyjnym stole czeka sporo nieserwowanych wcześniej łakoci**.

Nowe opcje nowymi opcjami, ale warto odnotować, że pod pewnymi względami Total War wraca na dobrze znane pozycje. Frakcje nie mają swoich indywidualnych warunków zwycięstwa, a celem każdego z przywódców jest obwołanie się cesarzem. Sęk w tym, że wobec wielości stronnictw i koalicji wcale nie będzie to proste. Może się zdarzyć, że cesarzy będzie równocześnie... trzech. I każdy z nich będzie musiał zabiegać o uznanie przywództwa wśród mniejszych sąsiadów.

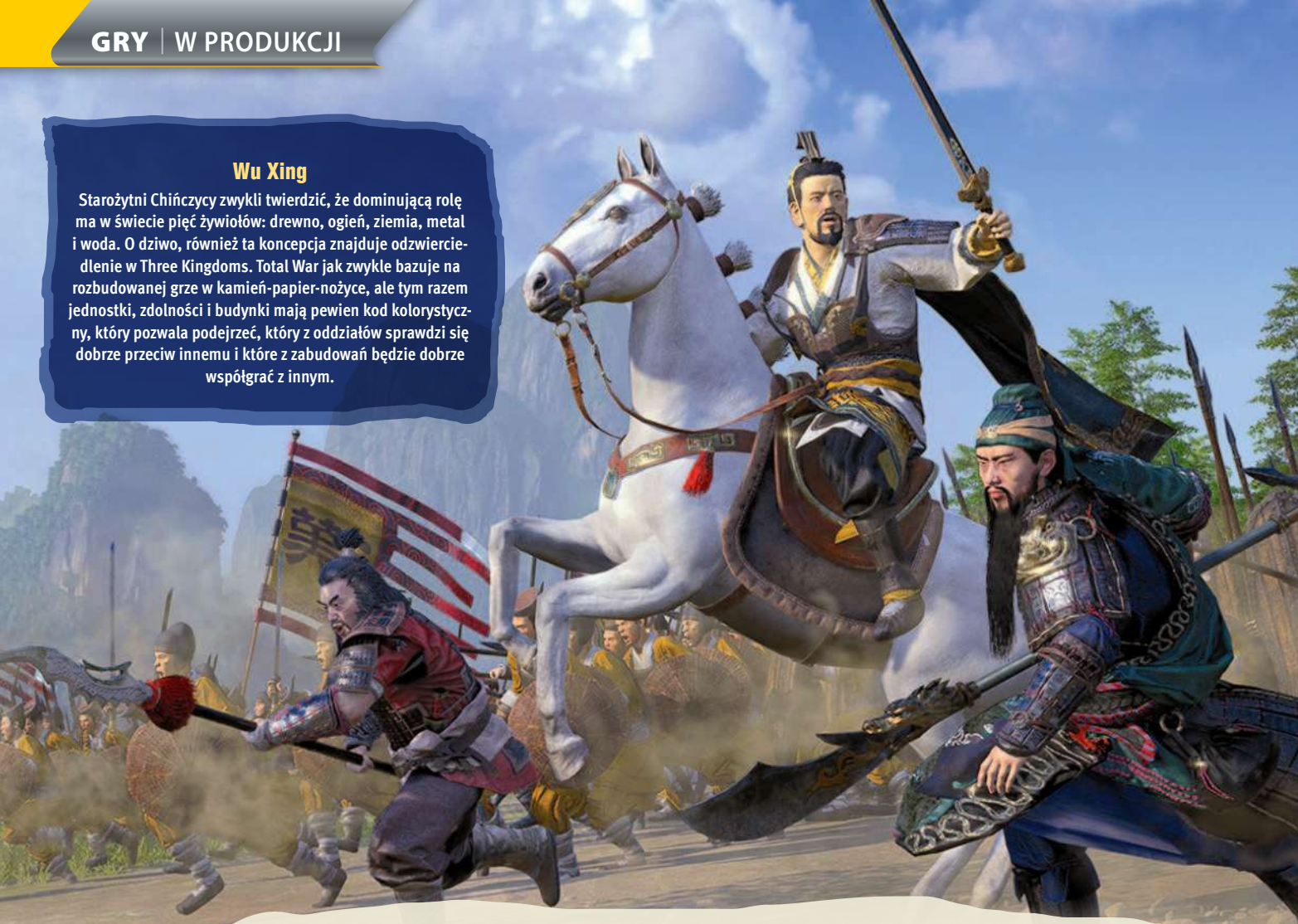
Solą rozgrywki – co developerzy z CA podkreślają na każdym kroku – są teraz postacie, które (nowość!) podzielono na kilka klas. Jednocześnie do lamusa odszedł podział na generałów i agentów wpływów. **Wszystkie figury widoczne na mapie kampanii mogą zarówno prowadzić oddziały do boju, jak i jątrzyć, knuć i podburzać.** Niektórych poddanych odeślemy, by niby zostali zwerbowani przez naszych konkurentów, a w istocie: szukali poparcia dla naszej

報價是黑色的。
它也發生了紅色。

Sprawy, snuli zakulisowe intrygi, a po czasie – nawet wszczynali wojny domowe. O ile, rzecz jasna, ich przykrywka nie zostanie zdemaskowana. Zresztą: i naszym dowódcom trzeba stale patrzeć na ręce, bo kto wie, czy nie ma wśród nich jakiegoś agenta Huaweia (czy tam innego skonfliktowanego z nami mocarstwa).

這些副標題中有多少個？

W trybie opowieści czempioni mają iście warhammerowe skille, zawsze też możemy wymienić im wierzchowca, rynsz- »



Wu Xing

Starożytni Chińczycy zwykli twierdzić, że dominującą rolę ma w świecie pięć żywiołów: drewno, ogień, ziemia, metal i woda. O dziwo, również ta koncepcja znajduje odzwierciedlenie w Three Kingdoms. Total War jak zwykle bazuje na rozbudowanej grze w kamień-papier-nożyce, ale tym razem jednostki, zdolności i budynki mają pewien kod kolorystyczny, który pozwala podejrzeć, który z oddziałów sprawdzi się dobrze przeciw innemu i które z zabudowań będzie dobrze współgrać z innym.

有時我們也有第二個引用，他也有兩種顏色。

tunek, oręż i stronników. W dodatku darzą się sympatiami i antypatiami. Jeśli dwóch generałów często walczy ramię w ramię, z czasem relacja między nimi się rozwinie, co zaowocuje (chociażby) zwiększeniem morale całej armii. Z drugiej strony – jeśli każemy walczyć pod jednym sztandarem dwójce zapiekłych wrogów, również odbije się to na nastawieniu podkomendnych.

W tej personalizacji tkwi zresztą kolejne zagrożenie. Generałowie poruszają się czasem nie tyle w obrębie frakcji, ile w poprzek różnych stronnictw. Jeśli nie zgodzą się z naszymi wyborami bądź poczują się niedocenieni – mogą odejść do innego pana lub pani, przy okazji zabierając podległe sobie oddziały. By zagwarantować sobie lojalność, warto zadbać o obsadzanie urzędów (chociażby administratora prowincji czy premiera), by nikt z naszych współpracowników nie poczuł się wykluczony. No i systematycznie zwiększać wiarusom żołd oraz aranżować śluby.

Od teraz zarządzamy nie prowincjami, ale komanderiami. Ma to sens, bo tak właśnie nazywały się jednostki administracyjne w Chinach, które moglibyśmy – od biedy – porównać do naszych swojskich powiatów... ale zmiana ma charakter nie tylko nazewniczy. **Regiony funkcjonują nie jak w Attili czy Rome II, ale podobnie do tych w Thrones of Britannia.** W każdym z nich znajduje się oczywiście stolica, ale zamiast miast ościennych mamy obsadzone garnizonami farmy (zapewniające przyrost pożywienia), kopalnie (z których pozyskujemy surowce) i świątynie.

Szczególnie ważne są te pierwsze: niedobory żywności skutkują niższym porządkiem publicznym i praktycznie uniemożliwiają prowadzenie wojny. Jakby tego było mało – oddziały przed wyruszeniem na wojnę pakują wałówkę. Może się więc zdarzyć, że w toku ofensywy trzeba będzie wrócić na swoje ziemie lub nawet przerwać oblężenie grożące zagłodzeniem nie atakowanych, lecz oblegających! To koniec samotnych bohaterów, wyprawiających się hen, hen, poza własny matecznik! Żołnierz maszerujący na głodniaka to żołnierz skory do dezercji, z niskim morale i z mniejszym zasięgiem ruchu na mapie kampanii, o czym – dodam – przekonałem się podczas sesji boleśnie.

走私者是我的母親

Na polu bitwy ma miejsce największa, a zarazem najprostsza reforma w historii cyklu. Automatyczne rozłożenie jed-

Guanxi

Guanxi to – tłumacząc pokrótce – wywodzący się z konfucjańskiej filozofii koncept relacji. Przy czym określenie to odnosi się zarówno do relacji między dwiema osobami, jak i do całych zbiorowości. W Three Kingdoms koncepcja przeradza się w interesującą mechanikę, rzutującą właściwie na każdy element rozgrywki. O tym, jak ważne są dobre stosunki między generałami, wspomniałem już w tekście (przyjaźń bądź wrogość dowódców wpływa na morale wojsk), równie istotne jest jednak postrzeganie naszego przywódcy na zewnątrz. Niektóre z jego akcji (zaniechanie obiecanej pożyczki długoterminowej) mogą sprawić, że inne frakcje będą nas miały za sojuszników potencjalnie skłonnych do zdrady. Dodajmy, że każdy z podkomendnych ma własne ambicje i oczekiwania (służący pod Liu Beiem generał Guan Yu musi mieć wysoki stopień we frakcyjnej hierarchii), które wpływają na prywatne relacje z wodzem.

nostek. Słowem: **nie musisz każdorazowo chować łuczników na tyłach, wysuwać zwarcia na przód i przesuwać kawalerii na boki. Gra zrobi to sama.** To jeden z tych patentów, na które dawno przestaliśmy liczyć, a tu niespodzianka! A skoro już o armii: pod jednym dowódcą nie może dłużej służyć 20 regimentów. Wojsko składa się maksymalnie z trzech generałów, po sześć oddziałów każdy.

Wracają warhammerowe synergie: doświadczeni dowódcy mają prawo do werbunku elitarnych oddziałów, a nawet dowodząc regularnym wojskiem, mogą nauczyć podkomendnych wymyślnej formacji albo zapewnić wzmocnienie statystyk. Inaczej przebiegają w Three Kingdoms zasadzki. Kolumna, którą zaskoczy przyczajony oponent, może poświęcić część oddziałów, by reszta mogła bezpiecznie dotrzeć do punktu ewakuacyjnego i zbiec z pola walki. Tyle że nie jest to proste. Pewnym fortelem może być wyzwanie wrogiego generała na honorowy pojedynek. Ale raz, że pewne klasy nadają się do nich lepiej (vanguard), a pewne w ogóle (strateg), i dwa, że stawka jest wysoka (zwycięzca otrzyma duży bonus do morale, przegrany nie tylko zginie, ale i pogrąży w żałobie swoje chorągwie). Z tego mechanizmu warto jednak skorzystać również dlatego, że **potyczki dowództwa zwyczajnie pieszczą oczy**: chwila, gdy kawalerzyści pędzą na siebie, by wysadzić się z siodeł, jeden z nich pada, wzbiwszy tumany kurzu, szybko doskakuje do oponenta i przerzuca go przez ramię, to choreografia, jakiej w grach CA jeszcze nie było.

Nad zgodnością ze źródłami czuwa profesor Rafe de Crespigny, jeden z najbardziej znanych sinologów na świecie, ekspert od dynastii Han i tłumacz tekstów z Epoki Trzech Królestw. Konsultacje pewnie się przydadzą, bo Państwo Środka nie jest łatwe do przetłumaczenia zachodniemu odbiorcy. Chiny to sprzeczność, dziki kapitalizm idzie tu pod rękę z komunistyczną ideologią, nacisk na tradycję – z rewolucyjnym zapałem. Nie dziwi więc, że osadzony w nich Total War to **z jednej strony kolejna duża odsłona historycznej odnogi cyklu, ale z drugiej: efekciarstwo rodem z Warhammerów**. W zestawie z kilkunastoma sposobami prowadzenia rozgrywki (wspomniany w tekście Liu Bei buduje swoją potęgę na zręcznej dyplomacji, królowej bandytów Zheng Jiang bliżej do Hunów z Attili) otrzymamy grę różnorodną, ale w swej różnorodności zadziwiająco spójną. **|CDA|**

CIESZY

- ⊞ **wielość sposobów gry**
- ⊞ **sporo drobnych, acz potrzebnych innowacji**
- ⊞ **niewyeksploatowane realia**

NIEPOKOI

- ⊟ **wciąż trudno wyrokować o jakości „przepisanej" dyplomacji**

- PRODUCENT: IGREK GAMES
- DATA WYDANIA: 2019
- JAK ZAGRAĆ: DEMO DLA WSPIERAJĄCYCH ZBIÓRKĘ
- MULTI: BYĆ MOŻE BĘDZIE
- WWW.IGREKGAMES.NET

JUŻ GRALIŚMY!

LOGICZNA • ZABAWA Z FIZYKĄ • OWADY

BUG ACADEMY

Zamiast ekipy fachowców – cała dRÓJżyna.

Tylko profesjonaliści będą w stanie doprOWADzić projekt do szczęśliwego finału.

Macha muchom: **enki**

„Muchy nie da się tresować, nie chce apportować!
(Mucha to jest zwierzę głupie, co siada na kupie),
Niby to nieduży zwierz, lecz w większej ilości
Mogłyby gazetę nieść (i nie wpuszczać obcych!)”.

Sympatyczna okazja do logicznego pobzykania.

Powyższe wersety pieśni „Muchom nie!” udowadniają nie tylko to, że od rozpadu Potem w 1999 roku polska scena kabaretowa wykonała co najwyżej widowiskowy ślizg rynną ku najbliższej studzience *(ej, przecież jest Hrabi – dop. spk)*, ale również to, iż zielonogórzanie to prawdziwi nowożytni wieszcze. Oto bowiem Bug Academy – gra, w której muchy, pszczoły, świetliki i inne brzęczące insekty pracują wspólnie ku naszej uciesze.

Mucha nie siada

Igrek Games, czyli Jacek Perzanowski, zaprojektował Bug Academy (jeszcze pod tytułem Flies) w 2D na game jamie w 2016 roku i zauważywszy w niej potencjał, pracuje nad jej rozwojem do teraz. Założenia są proste – **kierując niewielką drużyną owadów oraz wykorzystując podstawowe prawa fizyki, należy wykonać proste zadanie** w postaci dostarczenia w określone miejsce przedmiotów (lub... krów) czy np. zbudowania odpowiednio wysokiej (i stabilnej) wieży z klocków. Na papierze pomysł nie zwala z odnóży, bo też niejeden cyfrowy klocek został już w historii gamingu postawiony na sztorc, ale już sama rozgrywka, w której kierujemy ekipą **średnio rozgarniętych much, przebijających się przez ściany i okna, rozwalających umeblowanie, aby tylko wtargać na miejsce lodówkę** – ma ewidentny potencjał.

Zabawa ma miejsce w papierowo-drewnianym świecie plansz 2,5D. Zaczynamy pojedynczym robaczkiem, który coś tam może i przepchnie, coś tam dźwignie, ale jego głównym zadaniem jest odszukać resztę śpiącej skrzydlatej braci. Dopiero wówczas, jako rój, możemy skutecznie zmierzyć się z głównym problemem danego poziomu. Sterowanie jest nieskomplikowane – kiedy wciskamy triggery, owady przysysają się do obiektów, a szybkie naciskanie dowolnego przycisku pada włącza fruwajkom dodatkowe turbo, potrzebne choćby do podniesienia najcięższych obiektów czy przebijania się z rozpędem przez ściany (da radę również grać na klawiaturze lub jej kombinacji z myszą). W ciemnościach kopalni rolę much przejmują świetliki, a oprócz nich autor zapowiada również pszczoły (które mają „naprawiać przeciekające rury” czy „zmywać naczynia”) oraz jeszcze kolejne gatunki. Wspólnie z nimi będziemy gasić pożary i polecimy w kosmos. Różnorodność pomysłów na zabawę może być tutaj jednym z największych atutów.

Muchas gracias

Siła projektu tkwi jednak głównie w **połączeniu przystępnej i niefrustrującej specjalnie (jak na grę logiczną) rozgrywki z sympatyczną tematyką i oprawą**. Zwłaszcza graficzną, bo choć „popierdujące” pociesznie dwa motywy muzyczne pasują do konwencji jak ulał, ich nadmiar sprawia, że w mózgu słuchacza zaczynają się wytrącać bąbelki wściekłolizy. Całość (a przynajmniej ta jej część, którą ukazano w demie) zdrowo zawiewa lekkością i intuicyjnością World of Goo – pomimo całkowicie odmiennej rozgrywki – co poczytuję za dobrą prognozę względem ostatecznej wersji gry. Ta zaś, jeśli wszystko dobrze pójdzie, jeszcze w tym roku. |CDA|

CIESZY

- ⊞ **prosta, wciągająca rozgrywka**
- ⊞ **sympatyczna oprawa**
- ⊞ **potencjał na wiele różnych zadań**

NIEPOKOI

- ⊟ **czy znajdzie się wystarczająco dużo owadów i pomysłów?**
- ⊟ **monotonia w głośnikach**

POCZUJ SIATKARSKIE EMOCJE

SPIKE VOLLEYBALL

SZUKAJ W SKLEPACH MediaMarkt

3 www.pegi.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
NAPISY
cdp

© 2019 Bigben. Wszystkie prawa zastrzeżone.

cdp bigben

- PRODUCENT: 1939 GAMES
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: ZAPISAĆ SIĘ DO ZAMKNIĘTEJ BETY
- MULTI: 1 NA 1
- WWW.KARDSCCG.COM

KARCIANKA • II WOJNA ŚWIATOWA • GŁÓWKOWANIE

JUŻ GRALIŚMY!

KARDS™

THE WWII COLLECTIBLE CARD GAME

Kolekcjonuje armie: **Davy Strange**

Normandia, 1944. Dzielni alianci desantują się na plażę Omaha. Niestety, dopływając do brzegu, aktywowali niemiecką kartę pułapkę...

KARDS

SZTUKA WOJNY

Show w Kards kradnie Robert Taylor, brytyjski artysta odpowiedzialny za część ilustracji widocznych na kartach. Specjalizuje się on w malarstwie awiacyjnym, a jego dzieła można zobaczyć w muzeach i na wystawach wojskowych na całym świecie. Ba, jego ekspozycja w Narodowym Muzeum Lotnictwa i Przestrzeni Kosmicznej Smithsonian biła w latach osiemdziesiątych wszelkie rekordy popularności. Zobaczcie sami: bit.ly/2CogD1B.

Na pierwszy rzut oka Kards to kolejny klon Hearthstone'a i innych mu podobnych karcianek, ale takie zaszufladkowanie nie do końca jest wobec gry uczciwe. Miesza ona bowiem w gatunku w taki sposób, by zgrabnie wpisać się w realia drugiej wojny światowej, nie odstraszając przy tym miłośników fantasy.

Alarm! Verdunkeln!

Mimo to każda osoba zaznajomiona z kolekcjonerskimi grami karcianymi od razu poczuje się tu jak w domu, bo ogólne zasady nie zmieniły się ani trochę. Podstawą jest zbudowanie talii z kart dwóch stronnictw (jest ich pięć: USA, Wielka Brytania, Japonia, ZSRR, Niemcy). Co turę rośnie pula naszej „many" – w tym przypadku są to punkty Kredits – a my dobieramy jedną kartę i zastanawiamy się, jak przechytrzyć drugiego gracza. Tu do akcji wkracza najważniejsza innowacja w Kards – **jednostki mają nie tylko określony koszt wystawienia ich na pole gry, ale i wykonania swojej akcji**. Oznacza to, że przed każdym ruchem trzeba zastanowić się dwa razy, bo najczęściej zagranie mocnej karty uniemożliwia nam zaatakowanie niektórymi żołnierzami w danej turze i vice versa.

Innym nietypowym mechanizmem jest ruchome pole bitwy. Składa się ono z trzech pól – każdy z graczy ma do dyspozycji swoją linię zaopatrzenia, a pomiędzy nimi znajduje się front, na którym może przebywać tylko jeden gracz. By móc zaatakować bazę przeciwnika, musimy najpierw „wyczyścić" linię frontu, a następnie ją zająć (no, chyba że atakujemy z powietrza) – w połączeniu z szybko zużywającymi się Kreditsami **pojedynki w Kards przypominają ostrożne prowadzenie wojny pozycyjnej**.

Sprawdza się to doskonale! Już w moim pierwszym meczu z żywym przeciwnikiem emocje podczas przepychanki na froncie sięgnęły zenitu. Przez kilkanaście minut desperacko odpierałem zmasowane ataki tanich i słabych jednostek rywala, by ostatecznie rozgromić je z pomocą kart jednorazowych i przytłoczyć wroga kontratakiem potężnych japońskich kamikadze.

Tora! Tora! Tora!

Nie obędzie się jednak bez zastrzeżeń. Przede wszystkim **próżno tu szukać unikalnych, legendarnych jednostek** będących w stanie zaszachować drugiego gracza czy też nawet samodzielnie odwrócić losy potyczki (i nie, nie chodzi mi o dziwactwa pokroju opancerzonego Hitlera z Wolfensteina 3D). Niby mamy karty aż pięciu frakcji, ale różnice między nimi są niewielkie. Jasne, Wielka Brytania może przykładowo pochwalić się mocną defensywą, Sowieci szerokim spektrum taniej siły bojowej, a USA Latającymi Fortecami, ale koniec końców wszystko sprowadza się do umiejętnego żonglowania piechotą, czołgami, samolotami i artylerią. **Obecnie niełatwo jest stworzyć jakąś oryginalną talię**, co budzi moje obawy.

Razi też ascetyczna oprawa audiowizualna, choć jestem przekonany, że to akurat tymczasowa przypadłość wersji beta. Arena jest brzydka (całość stanowi ciemny drewniany stół), a w tle wybrzmiewa zapętlona jedna z kilku melodii. Na szczęście **ilustracje na kartach zasługują już na okrągłą dyszkę** – czy to mowa o propagandowych plakatach z Leninem na kartach ZSRR, czy o bohaterskich amerykańskich regimentach mogących zdobić okładki Call of Duty, czy wreszcie majestatycznych maszynach Luftwaffe – wszystkie są piękne i budują klimat jak nic innego.

Niezmiernie się cieszę, że taka gra powstaje i dobrze rokuje, bo ileż można gapić się na elfy i fireballe? Boję się jednak, że z tego samego powodu Kards nie zatrzęsie gatunkiem w posadach, a szkoda, bo połączenie ciężaru potyczek prowadzonych na froncie z charakterystyczną dla karcianek dynamiką sprawdza się doskonale. Fani klimatów II wojny światowej mają na co czekać. |CDA|

CIESZY

- **wprowadza ciekawy twist do nieco oklepanej formuły**
- **klimatyczne ilustracje na kartach**

NIEPOKOI

- **stosunkowo niewielkie różnice między niektórymi jednostkami**
- **na razie wygląda i brzmi ubogo**

PRODUCENT: FYQD STUDIO
DATA WYDANIA: 2019
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (25,49 ZŁ)
MULTI: BRAK
WWW.TWITTER.COM/FYQD_STUDIO

FPS • TROCHĘ SOULSLIKE • TROCHĘ LARA • TROCHĘ SHADOW WARRIOR

JUŻ GRALIŚMY!

Bright Memory

Mieczem walczył, a od wszystkiego ginął: Ninho

To jedno z przyjemniejszych zaskoczeń początku roku. Bright Memory przybyło do nas prosto z Chin i zawładnęło sercami graczy. I nic dziwnego, bo to widowiskowy, dynamiczny FPS, w którym kluczowe jest umiejętne łączenie ataków w kombosy.

...ale dopiero w połączeniu ze strzelaniem robi widowisko.

Walka mieczem jest bardzo przyjemna...

Fabularnie – sztampa. W niedalekiej przyszłości odkryto antyczny miecz pozwalający przywoływać potwory. Nic dziwnego, że zainteresowały się nim międzynarodowe siły chcące wykorzystać broń do własnych celów. Gracz wciela się w pracownicę SRO – organizacji zajmującej się badaniami podobnych anomalii. A przynajmniej mniej więcej tyle zrozumiałem z okrojonego wstępu do rozgrywki. Mniejsza jednak o fabułę, bo po przejęciu władzy nad bohaterką historia przestaje się liczyć.

Ogniem zaporowym i mieczem

Choć grę rozpoczynamy w miejscu przypominającym zwyczajny biurowiec, to po chwili przenosimy się w przestrzeni i trafiamy do wymiaru żywcem wyjętego z fantasy (lub Tomb Raidera). To tylko pretekst, by postawić przed graczem szereg zróżnicowanych monstrów. Te możemy eksterminować przy pomocy trzech rodzajów broni palnej – karabinu, shotguna oraz pistoletu. Jednak posługując się tylko bronią konwencjonalną, długo byśmy nie przetrwali. Dlatego też bardzo szybko zaprzyjaźniamy się z mieczem wypuszczającym w stronę przeciwników wiązki energii, oraz kilkoma perkami (nowe można dokupić za punkty doświadczenia), z którymi rozpoczynamy rozgrywkę. Zróżnicowanie arsenału nie jest przypadkowe, całość łączyć należy bowiem w efektowne kombosy. To o tyle ważne, że **gra, niczym w serii Devil May Cry, zlicza nam punkty stylu – im ładniej wyrzynamy przeciwników, tym lepiej**. I trzeba przyznać, że sprawia to od groma przyjemności – możemy wyrzucić stwora w powietrze, doskoczyć do niego i ciąć z bliska mieczem, a gdy już zaczniemy spadać, poprawić kilkoma kulami z karabinu.

Zabawa jest przednia, jednak nie tak łatwa, jak mogłoby się wydawać, bo nigdy nie stajemy naprzeciw jednego wroga – zazwyczaj jest ich kilku lub kilkunastu, a że Sheila jest wątłą dziewuszką, to parę trafień kończy zabawę. Nie jest jednak przeraźliwie trudno, a **ukończenie pierwszego, jedynego dostępnego epizodu zajmuje niespełna godzinę**. Chyba, że zatniemy się na którymś z dwóch bossów – ci potrafią napsuć krwi.

Unrealnie ładnie

Gra powstała na Unreal Enginie 4, co widać. Podobnie jednak widoczne są ograniczone zasoby ludzkie i finansowe studia. Dlatego też, choć Bright Memory prezentuje się ładnie, wrażenie to znika, gdy przystaniemy i zaczniemy przyglądać się otoczeniu. Na szczęście na to rzadko jest czas, a w wirze walki wszystko wygląda efektownie, szczególnie w momencie, gdy akcja na sekundę zwalnia po zabiciu kolejnego przeciwnika. 40 minut minęło nie wiadomo kiedy, sprawiając, że **z zaciekawieniem będę obserwował ten projekt**. Nawet pomimo faktu, że Bright Memory to zbiór różnych konwencji, niekoniecznie do siebie pasujących. U podstaw kluczowa jest bowiem frajda płynąca z zabawy, prawda? A tej jest tutaj co najmniej tak dużo, jak przeciwników. |CDA|

CIESZY
- przyjemna oprawa graficzna
- przyjemna mechanika walki
- przyjemne potyczki z bossami

NIEPOKOI
- czuć ograniczony budżet
- optymalizacja taka sobie
- miszmasz przeciwników i konwencji

One man army

Bright Memory to ambitne dzieło jednego człowieka, który pod szyldem chińskiego studia FYQD tworzy grę od prawie dwóch lat. Tytuł ma zostać wydany w pełnej wersji do końca 2019 roku (jeśli developer znajdzie wsparcie), wraz z dwiema dodatkowymi godzinami rozgrywki oraz większą liczbą umiejętności, broni czy przeciwników. Jeśli wierzyć serwisowi Steam Spy, Bright Memory osiągnęło już spory sukces – kiedy piszę te słowa, tytuł kupiło pomiędzy 100 000 a 200 000 graczy. Zawiodło się niewielu, 95% pozytywów (z ponad 5500) mówi samo za siebie.

Hej, przyznać się: kto reanimował zombie? Ten rok zaczynamy nowym--starym Residentem (główna recenzja w tym numerze) i posttelltale'owymi, znowu żywymi trupami (zgadnijcie, kto recenzował! Macie jeden strzał). Jeszcze w kwietniu ukaże się Days Gone (tym razem może już naprawdę), jest też pewnie cień szansy, że do grudnia pogramy w (albo chociaż zobaczymy więcej) Dying Lighta 2 i The Last of Us Part II. What a time to be undead!

[spikain]

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 26 GIER**

GAME WALKER

RESIDENT EVIL 2

- AUTOR: NINHO
- PC, PS4, XBO
- STRONA: 40

Ninho: Rzadko się zdarza, by gra, na którą czekałem, nie tylko poradziła sobie z wygórowanymi oczekiwaniami, ale nawet je przewyższyła. Połączenie klasycznie pojmowanego survival horroru z rozwiązaniami znanymi z części 4-6 zagrało idealnie. Nazywanie nowego Residenta rimejkiem klasycznej „dwójki" to dla gry potwarz. Mówimy o zupełnie nowej produkcji, stworzonej od zera, na podwalinach fabularno-gameplayowych sprzed 21 lat. Przewyższającej zresztą dzieło z 1998 roku. A skoro wielu fanów pierwowzór uważało za najlepszą część serii, to konkluzja narzuca się sama.

Smuggler: Umieją w rimejki, umieją!

Davy Strange: Nie za długie, ale za to przeładowane treścią. Cudo!

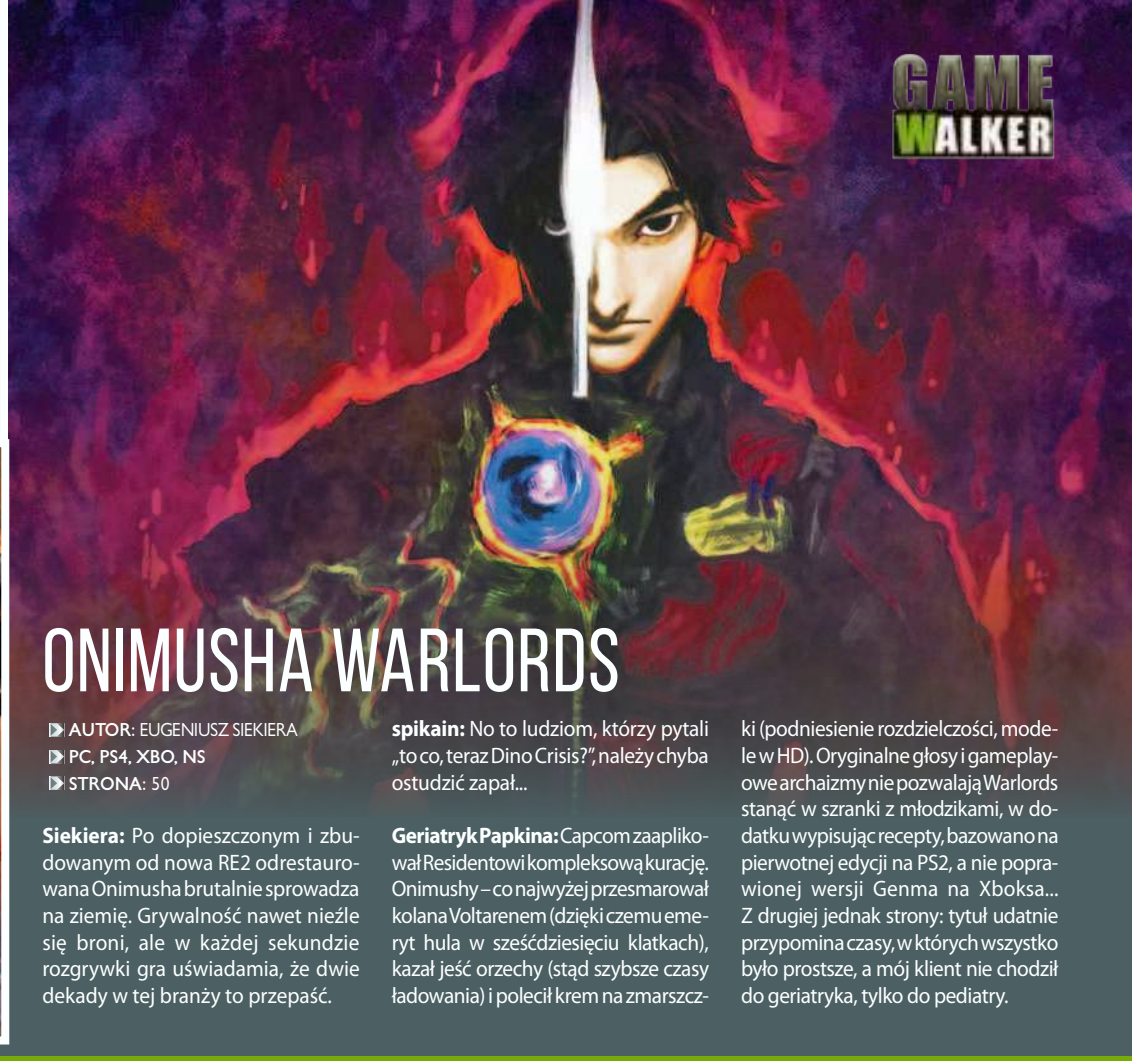
9kier: Ograłam jedynie kawałek historii Claire. Zmęczył mnie backtracking związany z bezsensownie ograniczonym ekwipunkiem (możesz nosić kilka desek, ale już malutki klawisz do kieszeni ci nie wejdzie) i kilka drobnych bugów (płonący zombiak po śmierci przestaje się palić, ale stoi i płonie znowu, gdy wracam do lokacji). Poza tym jednak sympatycznie!

Rahid: Technologia stojąca za RE7 w połączeniu z bardziej „tradycyjną" rezydentową rozgrywką – w to mi graj. Zwłaszcza że Capcom tym razem się postarał.

Była premier Papkina: Przypomnę trochę strasznie dawne czasy. To wtedy, kiedy gigantyczne krokodyle w kanałach jeszcze były, a ludzie nie mieli kamieni, które pozwoliłyby je zabić. Wie pani, co robili? Strzelali wyrzutniami rakiet w tego krokodyla... Teraz mogą to przynajmniej robić wygodnie, dzięki dynamicznej kamerze, perspektywie znad ramienia, nowemu sterowaniu i współczesnej oprawie.

Siekiera: W temacie odświeżania staroci totalny ewenement, cieszy więc, że gracze docenili starania Capcomu, głosując własnymi portfelami. Niestety szczerze wątpię, by konkurencja poszła za tym przykładem.

CormaC: Pewnie, za mało wychodzi nowości, to dorzućcie mi jeszcze na kupkę wstydu remake, w który trzeba zagrać.



GAME WALKER

ONIMUSHA WARLORDS

- **AUTOR**: EUGENIUSZ SIEKIERA
- **PC, PS4, XBO, NS**
- **STRONA**: 50

Siekiera: Po dopieszczonym i zbudowanym od nowa RE2 odrestaurowana Onimusha brutalnie sprowadza na ziemię. Grywalność nawet nieźle się broni, ale w każdej sekundzie rozgrywki gra uświadamia, że dwie dekady w tej branży to przepaść.

spikain: No to ludziom, którzy pytali „to co, teraz Dino Crisis?", należy chyba ostudzić zapał...

Geriatryk Papkina: Capcom zaaplikował Residentowi kompleksową kurację. Onimushy – co najwyżej przesmarował kolana Voltarenem (dzięki czemu emeryt hula w sześćdziesięciu klatkach), kazał jeść orzechy (stąd szybsze czasy ładowania) i polecił krem na zmarszczki (podniesienie rozdzielczości, modele w HD). Oryginalne głosy i gameplayowe archaizmy nie pozwalają Warlords stanąć w szranki z młodzikami, w dodatku wypisując recepty, bazowano na pierwotnej edycji na PS2, a nie poprawionej wersji Genma na Xboksa... Z drugiej jednak strony: tytuł udatnie przypomina czasy, w których wszystko było prostsze, a mój klient nie chodził do geriatryka, tylko do pediatry.

THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON – ODCINEK 3: BROKEN TOYS

- **AUTOR**: PAPKIN
- **PC, PS4, XBO, NS**
- **STRONA**: 75

Sponsor Papkina: Cześć, nazywam się Sponsor Papkina. *(Cześć, Sponsor Papkina – dop. red.)*. Piszę do was, bo od pewnego czasu redaktor opuszcza mitingi i obawiamy się, że mógł wrócić do nałogu. Informuję, że od października rozpoczął on terapię prowadzoną w takt programu 12 kroków. W tym czasie udało nam się zwalczyć delirium tremens (drżenie rąk wywołane ciągłym zaliczaniem QTE) oraz omamy i urojenia (że decyzje mają jakiekolwiek znaczenie), klient otrzymał również metadon (o, przepraszam, drugi odcinek Life Is Strange 2). Bardzo proszę o szybki kontakt i odcięcie pacjenta od szkodliwych substancji, które po śmierci starego dilera najwidoczniej dostarcza mu ktoś nowy.

enki: Nie przeczę, Telltale zrobiło dla branży oraz gatunku uważanego dosyć powszechnie za wywołującego nudności swą nudą ogromnie wiele. Ale bohaterów też trzeba kiedyś pochować, najlepiej nim przemienią się w złoczyńców. W tym przypadku przybywamy z tą trumną za późno.

Ninho: Niech dokończą serię, zamkną wątki, zabiją Clementine (zdziwię się, jeśli nie taki będzie finał) i odejdą w pokoju. Ja płakać nie będę, bo formuła znudziła mnie już po pierwszym sezonie.

Siekiera: To ten trup jeszcze drepcze? Skończyłem na drugim sezonie, który siłę rażenia miał znacznie mniejszą niż pierwszy, więc dalsze perypetie Clem odpuściłem sobie bez wyrzutów sumienia.

✖Papkin

Spójrzcie, jaka wciąż sprawna

Aktualne wydanie CDA piszemy w minorowych nastrojach, wciąż otrząsając się po narodowej traumie, jaką było zabójstwo Pawła Adamowicza. A choć to serce prezydenta przestało bić – w istocie terrorysta ugodził w miliony serc.

Wszyscy odpowiedzieliśmy na tę tragedię tak, jak umieliśmy. Ustawiliśmy sobie na profilowych nakładkę z herbem Gdańska przepasanym kirem, opublikowaliśmy tweeta opatrzonego hashtagiem #ModlmySieZaAdamowicza, szerowaliśmy na Fejsie „Nienawiść" Szymborskiej i „Pogrzeb prezydenta Narutowicza" Tuwima. Wkleiliśmy na walla czarne serduszka WOŚP-u i polajkowaliśmy linki do „Sound of Silence". Piszę bez przekąsu, to wszystko ładne gesty solidarności i – w jakimś stopniu – sposób radzenia sobie z lękiem i bezsilnością. Zasadnym jest jednak zapytać: co dalej?

Dobry kierunek wskazał nam wszystkim ojciec Ludwik Wiśniewski swoją mową w Bazylice Mariackiej: – *Trzeba skończyć z nienawiścią, trzeba skończyć z nienawistnym językiem, trzeba skończyć z pogardą, trzeba skończyć z bezpodstawnym oskarżaniem innych.* W podobne tony uderzał podczas pogrzebu metropolita gdański, abp Sławoj Leszek Głódź: – *Przez wielu to, co się wydarzyło, zostało odebrane jako potężny, gwałtowny, niemilknący dzwon na trwogę, wezwanie do rachunku sumienia, do koniecznej przemiany stylu naszego życia.*

Nawet gdyby Paweł Adamowicz nie zginął, i tak od dawna mieliśmy i mamy wielki problem. Dane prokuratury pokazują, że liczba przestępstw z nienawiści rośnie z roku na rok, podobnie jak liczba motywowanych nienawiścią aktów przemocy fizycznej. Badania działającego przy OBWE Biura Instytucji Demokratycznych i Praw Człowieka oraz RPO wskazują zaś, że jedynie 5% przestępstw z nienawiści jest zgłaszanych na policję. To wszystko bardzo alarmujące statystyki. A przecież wszystko zaczyna się... w sieci. Profesor Michał Bilewicz, psycholog społeczny UW, uwrażliwia na łamach Wyborczej: „Badania potwierdzają, że im więcej brutalności i emocji moralnych, tym większy zasięg tweeta. I tak spirala emocji nakręca się dalej – a na jej końcu znajduje się kolejny niezrównoważony facet z nożem czy karabinem (...). Napędza nas logika mediów społecznościowych, które karmią się tym językiem. Komentarze pełne agresji odmieniają tych, którzy je czytają".

Co więc robić? Po pierwsze: zdać sobie sprawę, czym właściwie mowa nienawiści jest. Krytyka, nawet dosadna, nie wpisuje się w tę definicję. Natomiast stosowanie zwrotów, które mają obrazić, naruszyć godność, poniżyć i dyskryminować – i owszem. „Poprawność polityczna", na którą pomstuje wielu komentatorów, nie jest – wbrew obiegowej opinii – synonimem medialnej cenzury. Termin ten zręcznie scharakteryzował swego czasu Jerzy Baczyński, redaktor naczelny Polityki: „Poprawność polityczna to w istocie tylko norma językowa, wyhodowana w Europie Zachodniej i Stanach, która zaleca w tzw. dyskursie publicznym unikanie określeń i zwrotów, które mogą urazić, obrazić, naruszyć godność osób, o których się wypowiadamy czy z którymi polemizujemy (...). To pewien konwenans, zasada savoir-vivre'u, sugerująca, że lepiej jest w stosunkach między ludźmi unikać pochopnych uogólnień (Arab terrorysta, Polak antysemita itp.), nie stosować poniżającego, dyskryminującego języka w odniesieniu do cech, na które człowiek nie ma wpływu (płeć, orientacja seksualna, kolor skóry, kalectwo, wiek, także religia), i ogólnie gryźć się w język".

Po drugie: nie reagować, nie „karmić" hejterów. Autorzy raportu „Internetowa kultura obrażania?" twierdzą, że hejtujemy, chcąc być zauważonymi i docenionymi, szukając wspólnej tożsamości i poklasku. Hejtera niepomiernie bardziej zaboli zignorowanie jego wypowiedzi niźli wdanie się z nim w polemikę.

Nasi długoletni czytelnicy pewnie mieli styczność z prowokacyjnym „O homofaszystowskiej propagandzie" (dostępnym na cdaction.pl), felietonem „Hejt nasz powszedni" (CDA 12/2015), obszernym artykułem „Wiwisekcja hejtera" (CDA 10/2014) albo tekstem „(Nie) mów mi brzydko" (CDA 06/2018), w którym Rahid analizował sposoby walki z mową nienawiści w grach wideo. Nasze pismo od dawna zachęca do dyskusji, ale dyskusji kulturalnej, z poszanowaniem drugiej strony. Dziś ten stale podnoszony apel wydaje się aktualniejszy niż kiedykolwiek.

ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

- AUTOR: ALLOR
- PC, PS4, XBO
- STRONA: 56

Allor: Graficznie po prostu super. W każdym razie o ile patrzysz tylko na modele samolotów, bo już ziemia, budynki czy pojazdy takiego wrażenia nie robią. Audio też daje radę. Trzeba się jednak nastawić na wysoki poziom trudności, wymuszający uczenie się misji na pamięć, bezużytecznych skrzydłowych i fakt, że latanie czymś innym niż myśliwcem (a są jeszcze maszyny wielozadaniowe oraz bliskiego wsparcia) to tylko niepotrzebne utrudnianie sobie życia. Jeśli dodać do tego, że w poprzednich częściach dało się np. wybierać maszyny skrzydłowym i wydawać im rozkazy, a także siąść za sterami Apacza... cóż, gra zła nie jest, ale na tle poprzednich części to niestety regres.

Ekspert Papkina: Cztery lata temu Ace Combat Infinity rozpadło się na długo przed planowanym lądowaniem. Państwowa Komisja Badania Wypadków Lotniczych orzekła wówczas, że za katastrofą stały: 1) niezbyt lotna fabuła, 2) niewyględny kadłub, 3) stary silnik oraz 4) konfundująca cena biletów, wynikła z postawienia na model F2P. Cykl odstawiono na lot, a konkretniej: na parking lot. Szczęśliwie Skies Unknown nad poziomy wylatuje i zamiast na drzewo – powinniśmy wszyscy posłać grę na dyski twarde.

Rahid: Bezbłędne udźwiękowienie, prześliczna oprawa, wsparcie dla VR-ów i psy wycięte po chamsku ze stockowego zdjęcia – „siódemka" to idealny moment, żeby zabrać się za Ace Combat.

CormaC: Jest to też idealny moment, żeby nie zabierać się za Ace Combat. Myślę, że lepszego nie będzie.

enki: Obiecuję sobie ograć to w tym roku. Polatałbym i teraz, gdyby się nie okazało, że – co niebywałe – Allor był szybszy!

Allor: Nikt nie spodziewa się hiszpańskiej inkwizycji!

Smuggler: Na VR ponoć wymiata, ale boję się sprawdzić, bo mi błędnik ostatnio szaleje.

Siekiera: Mnie właśnie przede wszystkim ciekawi, jak się sprawdzają misje VR. Siedzenie w wirtualnym kokpicie w DriveClubie wiązało się z lekkim dyskomfortem przy większych prędkościach. Czy przestworza coś zmieniają?

Krigore: Tak, więcej miejsca na latanie z pawiami.

THE COUNCIL

AUTOR: ENKI
PC, PS4, XBO
STRONA: 66

enki: Niezwykle ambitna przygodówka z erpegowym systemem rozwoju postaci i walką na słowa, a nie miecze. Atakuje nadzwyczaj udanym, wyrazistym projektem graficznym i rozbuchaną nieliniowością, która sprawia, że momenty zadumy nad tym, „co by było, gdybym wybrał jednak to drugie", pojawiają się niemalże co chwilę. To twórcze i skuteczne rozwinięcie idei przyświecającej grom Telltale u progu ich sławy, które udowadnia, że po twórcach The Walking Dead nie ma w sumie co płakać.

9kier: Do połowy jabłko czerwone, słodkie i soczyste, później odrobinę mniej smaczne, a na końcu przegniłe. Szkoda, ale nie zmienia to faktu, że i tak warto zagrać. Szczególnie polecam fanom powieści Dana Browna i podobnych.

Kucharz Papkina: Wzmożona aktywność ruchów robaczkowych jest uzasadniona: The Council to smaczna przygodowa zupa z erpegowymi kluskami, która – w przeciwieństwie do odcinkowych konkurentek – nie sprawia wrażenia dania odgrzewanego w mikrofali. W dodatku podano ją na XVIII-wiecznej porcelanie. Cóż mogę rzec? Besos!

✖Cursian

Nadrabianie zaległości

W ramach podsumowania 2018 roku pisałem, że głosowanie było dla mnie szczególnie trudne, bo nie miałem jeszcze okazji ograć kilku kluczowych tytułów. Ostatnio nadrobiłem część zaległości i na dobre zabrałem się za Spider-Mana i God of War. Jeśli chodzi o Pająka, Insomniac zdobyło moje serce jednym z najlepszych systemów poruszania się po świecie gry, z jakimi miałem styczność. Bujanie się pomiędzy wieżowcami, gwałtowne pikowanie bądź precyzyjne wybijanie się z rozmaitych masztów czy latarni, by nabrać prędkości, to czysta radość. Czerpiące z Batmana walki również przypadły mi do gustu, zwłaszcza kiedy bohater poszerzył już asortyment dostępnych sztuczek. Fabuła była w porządku, a Spidey – sympatyczny i godny zapamiętania (również w polskiej wersji językowej!). Irytowały mnie tylko odtwórcze aktywności dodatkowe.

Choć Parker był świetny, odrobinę wyżej cenię sobie Kratosa. Doceniam przede wszystkim to, że Santa Monica odważyło się postawić na głowie wszystko, do czego przyzwyczaiło fanów, a mimo to dostarczyło nam świetną grę. Relacje Ducha Sparty i Atreusa przykuwają uwagę, wolniejsze tempo starć zaś zdecydowanie bardziej trafiło w mój gust. Bohater, choć znacznie spokojniejszy niż dawniej, nadal nie patyczkuje się z wrogami i wysyła ich do Helheimu na wyjątkowo drastyczne sposoby. Co powiecie na wyrwanie wilkołakowi żuchwy razem z połową torsu? Zaskoczyło mnie to, że na pełne ukończenie gry potrzeba około 35 godzin. Co prawda 15 sprowadza się do łażenia po starych śmieciach i zbierania pominiętych wcześniej znajdziek, ale i bez tego jest się czym zająć. Nie pogardziłbym nieco liczniejszym gronem bossów, ale na to nie pozwoliły podobno czas i pieniądze.

Skończyłem też Far Cry'a 5. Spoko, ale niewiele tu nowego, a co-op i Arcade zupełnie mnie nie interesują. Nie wygłoszę jeszcze ostatecznego sądu o Asasynie, bo widziałem tylko kilka godzin, ale z wyjątkiem dziwacznego podejścia do wojny peloponeskiej (mój Aleksios popiera raz jedną, raz drugą stronę i nikt nie robi mu o to wyrzutów – nawet w przypadku najemnika powinny być przecież jakieś granice) zapowiada się zacnie. Tyle dobra, a w kolejce czeka jeszcze RDR 2...

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Poleć film, serial, książkę, komiks lub coś jeszcze innego – coś, co przypadło ci ostatnio do gustu.

Smuggler: Ja polecam to miejsce w internecie: bit.ly/2S1J0x9. Można tam za darmo i legalnie pobrać ponad 200 opowiadań s.f., przetłumaczonych na polski, pochodzących ze złotych lat amerykańskiej fantastyki (lata 40.-60. XX wieku) i nigdy w Polsce niepublikowanych. Asimow, Van Vogt, Leiber, Herbert, Anderson, Bradbury, Heinlein... i wielu innych klasyków, których nie mieliśmy okazji w Polsce poznać. A choć niektóre teksty mocno naftaliną walą, to czuję się jak dziecko zamknięte na noc w fabryce czekolady!

9kier: enki za chwilę uderzy pięścią w stół, bo pewnie też chciałby polecić „Blankets" Craiga Thompsona, ale jestem pierwsza! Komiks autora „Habibi" mówi o dzieciństwie i dorastaniu, o wartościach przekazywanych przez rodziców, o życiu duchowym i o pierwszej miłości. Pięknie narysowany, pięknie napisany i niespieszny, a do tego sprawia, że – mimo że większość akcji rozgrywa się zimą – ciepło się robi na sercu.

enki: Owszem, chciałbym, no ale skoro o dorastaniu, to z innej beczki. Netfliksowy „Sex Education" to komicznie przerysowany, napompowany amerykańskimi stereotypami, ale w swym sercu wciąż brytyjski serial o nastolatkach próbujących odnaleźć się w ekscytującym, ale jakże do tego pełnym problemów świecie cielesnych uniesień. Asa „Ender" Butterfield fantastycznie uosabia podbierającego z doświadczenia swej matki, seksuolożki, nieletniego terapeutę swych rówieśników, samemu zmagając się zresztą z równie osobliwą przypadłością co oni. Spomiędzy tych wszystkich nastoletnich „dramatów" wybija w serialu taka sympatia i tyle humoru, że dawno nie było mi tak absolutnie przykro, że to już koniec sezonu.

spikain: A mnie „Sex Education" na razie nie powaliło (choć, przyznam, dopiero tę edukację zaczynam). Być może do końca sezonu pogodzę się z przerysowaniem i nikłą wiarygodnością postaci – w tej chwili jednak z czystym sumieniem z kategorii „świat oczami nastolatka" mogę polecić „Everything sucks!" (2018) i „The end of the f***ing world" (2017). Oba również na Netfliksie. A skoro można rekomendować „coś jeszcze innego" – posłuchajcie sobie, moi drodzy, polskiego Bipolar Bears.

Rahid: Trafiłem ostatnio na reportaż „Głosy starego morza", w którym dziennikarz Norman Lewis opisuje, jak po II wojnie światowej skrył się przed światem w pewnej zabitej dechami wiosce na wybrzeżu Hiszpanii. Z opowieściami o codziennym życiu rybaków – składającym się głównie z wypraw na szerokie wody i deklamowania białych wierszy w knajpie – mieszają się przedziwne anegdoty o nietuzinkowych postaciach. Przeczytałem o pewnej markizie, która zapłaciła pomocnikom Realu Madryt małą fortunę, by dla niej nago dryblowali, o admirale codziennie tuczącym swoje kochanki kilkoma kilogramami ziemniaków, o proboszczu, który z powodu braku parafian spędza każdą niedzielę na wykopaliskach archeologicznych. Straszliwie przyjemnie się w to wsiąka – magiczny realizm, ale oparty na faktach.

Krigore: To ja polecę i pochwalę się zarazem. Odgrzebałem ostatnio w piwnicy w domu rodzinnym stareńki komiks „Batman vs. Predator" – o rajuśku, jakie to fajne jest! Wydanie raczej nie do zdobycia, ale jeśli komuś wpadnie w łapy, to warto.

SLAY THE SPIRE

- AUTORKA: 9KIER
- PC, NS
- STRONA: 68

9kier: Wcale nie czuję, że w ciągu ostatnich miesięcy wpakowałam już w Slay the Spire ponad 200 godzin. To najlepsze, co wydarzyło się w gatunku taktycznych karcianek, a dzienne wyzwania, coraz trudniejszy tryb Ascension i możliwość odblokowania prześmiesznych alternatywnych grafik sprawia, że spędzę z nią pewnie jeszcze drugie tyle. A może i trzecie.

enki: Ten specyfik powinien być wydawany na receptę i zawierać ulotkę, którą należałoby przeczytać po konsultacji z farmaceutą, bo mam podejrzenie graniczące z pewnością, że twórcy podkręcili jego kod jakąś substancją uzależniającą. Wymiątem jej zawartość już w takim stopniu, że po raz pierwszy w życiu zacząłem interesować się modami (a te do StS-a są świetne!).

spikain: Jaram się za każdym razem, kiedy słyszę o tej grze, a recenzja 9kier utwierdziła mnie w przekonaniu, że muszę to nadrobić jak najprędzej (tj. w dniu premiery na Switchu).

CATHERINE CLASSIC

- AUTOR: PAPKIN
- PC
- STRONA: 78

Terapeuta Papkina: Opierając się na drugim spotkaniu, stwierdzam u pacjenta osobowość narcystyczną, niesprzyjającą budowie dojrzałej relacji. Dzięki portowi Catherine na pecety po diagnozę mogą sięgnąć również inni gracze, przestrzegam jednak przed możliwymi zaburzeniami urojeniowymi (wielu odbiorców zaczyna doświadczać nocą koszmarów) oraz somatyzacją (kołataniem serca, drżeniem rąk), występującą w przypadku niewłaściwego ułożenia klockowej wieży. Dokładniejsza diagnoza będzie możliwa po premierze edycji Full Body.

Rahid: Chcę wierzyć, że gdy zasypiam, przenoszę się do świata zachwianych moralnie baranów, które muszą szybko i przebiegle przesuwać klocki, żeby nie umrzeć.

CormaC: Serio? Z całej Catherine akurat to ci się marzy?

Ninho: Lepiej to niż nieudany związek. Nie polecam.

CormaC: Wiem, że będzie to wyglądać jak kółko wzajemnej adoracji, więc musicie uwierzyć mi na słowo, że nie mam zwyczaju polecać badziewia, nawet jeśli zrobili je znajomi. Skończyłem właśnie debiutancką powieść enkiego, „Tchnienie Kaim", i jestem nią zaskoczony. Wziąłem się za nią z poczucia kumpelskiego obowiązku, po czym przeczytała się sama. Nie będę nadmiernie słodził: jest momentami przekombinowana, wymaga skupienia i przydałby się jej jeszcze jeden redaktorski szlif, ale jestem pod ogromnym wrażeniem. Życzyłbym wielu doświadczonym autorom takiego warsztatu, jaki już teraz ma Michał. Przy okazji: fajnie czyta się powieść autorstwa kumpla, bo widać, jak odcisnęły się na niej jego prywatne zainteresowania i zamiłowania.

Mac Abra: Polecam czytanie dobrych książek, tak po prostu. To naprawdę dobrze robi na głowę. Na przykład „Obywatele w mundurach" Stephena E. Ambrose'a. To gość, który wcześniej napisał „Kompanię braci", potem przerobioną na serial. W tej książce opisuje losy ludzi w mundurach w czasie II wojny – po obu stronach frontu. Świetnie się czyta!

Ninho: Trzy filmy z uniwersum Resident Evil. Filmy animowane, muszę nadmienić. Każdemu fanowi gier z cyklu Capcomu spodobają się tysiąc razy bardziej niż kinowe wynaturzenia z Millą Jovovich (którym jednak technicznego kunsztu odmówić nie sposób). Odświeżyłem je sobie po raz kolejny po ściągnięciu z USA specjalnego wydania na Blu-rayu ze wszystkimi częściami. O ile po pierwszej, „Degeneracji", widać nieubłagany upływ czasu, tak „Potępienie" oraz „Vendetta" to animacja najwyższych lotów. Doprawiona typową residentową „over-the-top" fabułą i suchymi żartami. Fani nie będą zawiedzeni.

Siekiera: Polecam wywiad rzekę z Jerzym Pilchem, przeprowadzony przez wieloletnią przyjaciółkę mistrza, Ewelinę Pietrowiak. Rzecz obejmuje dwa tomy i zawartość Pilcha w Pilchu przekracza masę krytyczną. Powiedzieć, że będziesz kontent, to nic nie powiedzieć, o ile tylko jesteś fanem charakterystycznego stylu autora „Spisu cudzołożnic" i „Innych rozkoszy". To przy okazji kopalnia wiedzy na temat życia pisarza, jego pasji, czasów młodzieńczych itp. Nie polecam natomiast jego najnowszej książki – „Żywego ducha" – wydała mi się najbardziej rozmemłaną rzeczą, jaką napisał w ostatnim dziesięcioleciu.

Bibliotekarka Papkina: Ostatnio Papkin prolongował „Opowiadania wszystkie" Kurta Vonneguta, tysiącstronicowy zbiór pozwalający wrócić czytelnikowi do Ameryki lat 50., jeszcze nieskażonej Wietnamem, Watergate, rewolucją seksualną, śmiercią Kennedy'ego i rock'n'rollem. Nie istnieją tu żadne napięcia moralne – bohaterowie są szlachetni, wierzą w wartość ciężkiej pracy i są skłonni poświęcić się tak dla ojczyzny, jak i dla rodziny (per analogiam: szwarccharaktery to szuje, wyzyskiwacze i sadyści). W 2019 to nader ożywcza perspektywa. Vonneguta warto nabić na karty biblioteczne również dlatego, że jest autorem bardzo pomysłowym. Niezależnie od tego, czy pisze o wojnie, relacjach damsko-męskich, czy bawi się w futurystę – nieustannie zaskakuje czytelnika kompozycją i zwrotami akcji.

✖Ninho

Romero's Resident Evil

Mało kto wie, ale pierwotnie za kamerami pierwszej części ekranizacji Resident Evil miał stanąć sam ojciec zombie, George A. Romero. Zdecydował się nawet obejrzeć, jak ktoś gra w pierwszą część serii, a następnie przygotował wierny jej scenariusz. Niestety ten został odrzucony, a ostatecznie film wyreżyserował Paul W.S. Anderson, który w roli głównej obsadził swoją muzę i żonę jednocześnie, Millę Jovovich. A następnie powstało to, co powstało. Oczywiście można zachwycać się kunsztem technicznym kolejnych odsłon, jednak fani gry nie mogą być ukontentowani fabułą. Tym smutniej mi na sercu od czasu, gdy przeczytałem scenariusz Romero (zainteresowanych odsyłam tutaj: bit.ly/RomeroRE). To byłoby właśnie to, na co czekali gracze. Po kilkunastu latach jest już pewnie za późno, by reanimować wizję Romero, ale... Kto wie, może przy okazji zapowiadanego rebootu filmowej serii doczekamy się w końcu obrazu, który fani zaakceptują? Albo za sprawą Netfliksowego serialu? Trzymam kciuki.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Gdybyś nie zajmował(a) się grami...

Cursian: Miałbym więcej czasu na granie dla przyjemności.

Smuggler: Nie rozumiem pytania... No dobra, więcej czytałbym i słuchał muzyki, bo to me trzy ulubione sposoby spędzania wolnego czasu.

9kier: Pisałabym powieści z pogranicza horroru i weird fiction. Profesjonalnie tańczyłabym tribal fusion. A być może streamowałabym coś innego, np. gotowanie pyszności? Najbardziej prawdopodobna jest opcja, że i tak zostałabym dziennikarką.

Rahid: Trudno orzec! W tym momencie bawię się ze sztuczną inteligencją – ale do tego tematu zaprowadziły mnie właśnie gry (i Google DeepMind, który uczył swoje algorytmy grać na Atari). Pewnie kodziłbym jakieś inne rzeczy.

Mac Abra: Byłbym zapewne nieco zgorzkniałym panem po pięćdziesiątce, pomstującym na „dzisiejszą młodzież" i uważającym gry za idiotyczny sposób trwonienia czasu i źródło wszelkiego zła (zaraz po heavy metalu).

CormaC: Nie mam pojęcia, bo grami chciałem zajmować się w jakiś sposób, odkąd w pierwszej połowie lat 90. wziąłem w dłonie swój pierwszy numer Secret Service'u, a życie ułożyło mi się tak, że nie musiałem jeszcze rozważać innej ścieżki. Jeśli miałbym fantazjować, to zajmowałbym się muzyką na poważnie (a przynajmniej dużo poważniej niż teraz, bo natłok pracy i rodzina zepchnęły to hobby na czwarty plan).

Krigore: Pewnie zajmowałbym się czymś z IT, ewentualnie strzelectwem lub myślistwem. Może coś z astronomii popularnonaukowej, ale z tego trudno wyżyć.

enki: Istnieje zagrożenie, że szukałbym szczęścia i kariery w branży grafiki komputerowej. Albo, co gorsza, zacząłbym pisać książki w wieku, w którym ze względu na brak samokrytyki robić tego po prostu nie należy.

Allor: Pewnie sprzętem – co byłoby nawet bardzo ciekawe, gdyby nie fakt, że przecież i tak się nim zajmuję. No to w takim razie programowaniem – bo przynajmniej zajmuję się nim znacznie mniej.

Mac Abra: Uch, enki, nie rozdrapuj moich starych ran...

Ninho: Dalej bym pisał i mówił o włoskiej piłce nożnej. Bo to robiłem przez dobrych kilka lat przed CD-Action.

Siekiera: Pewnie robiłbym to samo, co teraz, przynajmniej zawodowo, wszak pisanie jest w moim przypadku jedynie zajęciem „po godzinach". Miałbym za to więcej czasu na książki, filmy i inne fanaberie, więc bilans byłby pewnie podobny – zarwane nocki i szczera nienawiść do budzika, który wyrywa człowieka ze snu w samym środku nocy, punkt siódma.

spikain: Coś bym tworzył. Komponowałbym, rysował, być może nawet pisał. ;) Chyba nie zdarzyło mi się nigdy rozważać przyszłości, w której nie zajmowałbym się czymś, co pozwoliłoby mi się spełniać jako twórca.

Papkin: Byłbym premierem, ekspertem od wypadków lotniczych, geriatrykiem, kucharzem, sponsorem, terapeutą, pogodynką lub bibliotekarką.

✖Mac Abra

Taka sobie dyskusja historyczna

Ostatnio pewien koleś w internecie zaczął mi udowadniać, że... nie było potopu szwedzkiego. To znaczy był, ale – niemiecki. (Wiadomo, Niemcy zawsze nas gnębili). A to dlatego, że ówczesny król Szwecji, Karol Gustaw, miał na nazwisko Wittelsbach i był wcześniej księciem Palatynatu Zweibrücken-Kleeburg. No i wszystko jasne. Bo skoro Niemiec na tronie, to znaczy, że to byli Niemcy – podsumował. Z pokorą przyznałem się do błędu i niewiedzy. Ale zaznaczyłem, że w takim razie trzeba dokonać jeszcze jednej korekty – „potop" oznaczać bowiem musi w takim razie najazd Niemców – ale na Szwecję, bo Jan Kazimierz nie dość, że po tacie miał nazwisko Waza, a raczej Vasa (100% szwedzka dynastia!), to jeszcze oficjalnie tytułował się, podobnie jak tatuś, królem Szwecji. „Z idiotami się nie gada!" – brzmiało ostatnie zdanie w tym dialogu wygłoszone przez mojego rozmówcę. Tu akurat miał 100% racji.

MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM

AUTOR: CORMAC
PC, PS4, XBO, NS
STRONA: 82

CormaC: Znakomicie pomyślana i świetnie zrealizowana metroidvania, stawiająca na łamigłówki środowiskowe. Ocieka miłością do gier, kipi od mechanizmów i fajnych pomysłów. Gorąco polecam, ale zaznaczam, że niektóre fragmenty wymagają dużej wprawy w platformówkach.

enki: Powoli, powoli. Dopiero nabiłem 11 godzin w Hollow Knighcie. To chyba niedługo koniec prologu. A potem pomyślimy.

Ninho: CormaC dużo przeklinał w trakcie grania, więc stawiam, że to dobra gra była. Na szczęście ze względu na fakt, iż „niektóre fragmenty wymagają dużej wprawy w platformówkach", wypróbowanie Monster Boya raczej mi nie grozi.

spikain: Już remaster stareńkiego Wonder Boy: The Dragon's Trap (ta sama seria; to skomplikowane) był super – również dlatego, że pierwowzór mocno wyprzedzał swoje czasy. Po recenzji wnioskuję, że najnowsza odsłona jest jeszcze lepsza – i dobrze, bo solidnych platformówek nigdy za wiele.

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PS4)

- **AUTOR**: KRIGORE
- **PC PS4 XBO**
- **STRONA**: 81

Krigore: Generalnie to ten sam PUBG, co na pececie. Tyle że z mniejszą liczbą klatek na sekundę, gorszym sterowaniem i mapą, która doczytuje się podczas lądowania – czasem nawet parę metrów pod butami. Grałem na standardowym PS4 i wiem, że na konsoli nie wrócę do tego tytułu nigdy – tym bardziej że nie ma cross-playu. Jeśli ktoś ma pecetową wersję, to nie ma tu czego szukać. Jeśli ktoś ma tylko konsolę, to może pograć – w sumie to cały czas dobra gra, a i czwarta już mapa jest naprawdę w pytkę.

spikain: Wszystko to brzmi jak powrót do korzeni, a tego akurat od PUBG-a nie chce nikt. Jeżeli można dzisiaj pograć w niego na PC bez konieczności użerania się z błędami i beznadziejną optymalizacją (a przynajmniej użerając się mniej niż tuż po premierze), to chyba naprawdę nie ma sensu nawet patrzeć na wersję PS4.

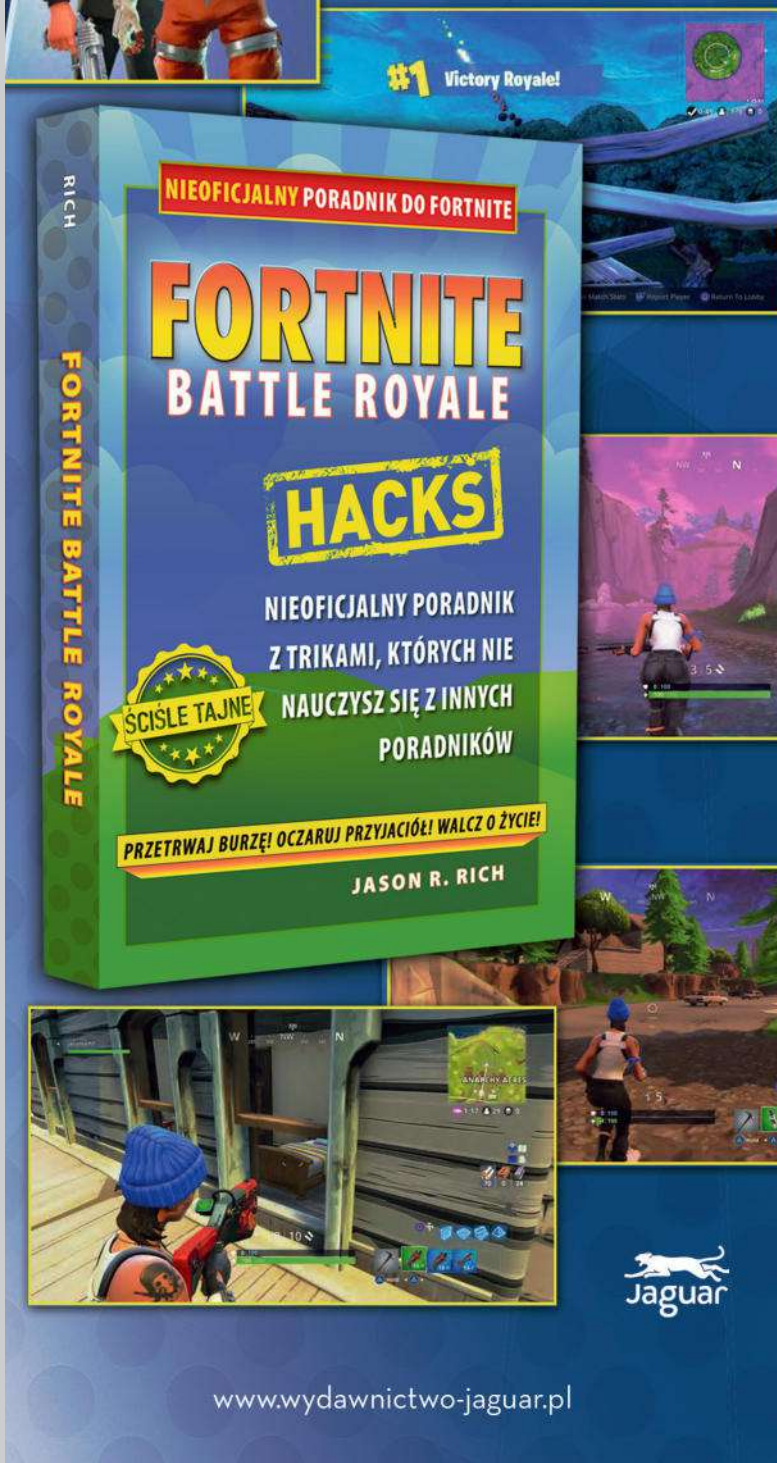
Ninho: Teraz będzie można pytać „czy ktoś w to w ogóle jeszcze gra?!" także na PlayStation 4. Fajnie.

Pogodynka Papkina: Za oknem śnieży i prószy, ale arktyczny niż dotarł również na monitory. Wszystko dzięki premierze zimowej mapy Vikendi, szczególnej immersji dostarczającej właśnie w wersji na PS4, której użytkownicy poruszają się wolno i skokowo, jakby faktycznie zmarzli. Temperatura powinna wzrosnąć wraz z premierą free-to-playowego PUBG-a Lite, który nie powinien mrozić żył wymaganiami sprzętowymi, dzięki czemu nawet posiadacze słabszych pecetów wyprawią się na front (niekoniecznie atmosferyczny).

KSIĄŻKA STRATEGII

FORTNITE,

NA KTÓRĄ CZEKAŁEŚ!



Jaguar

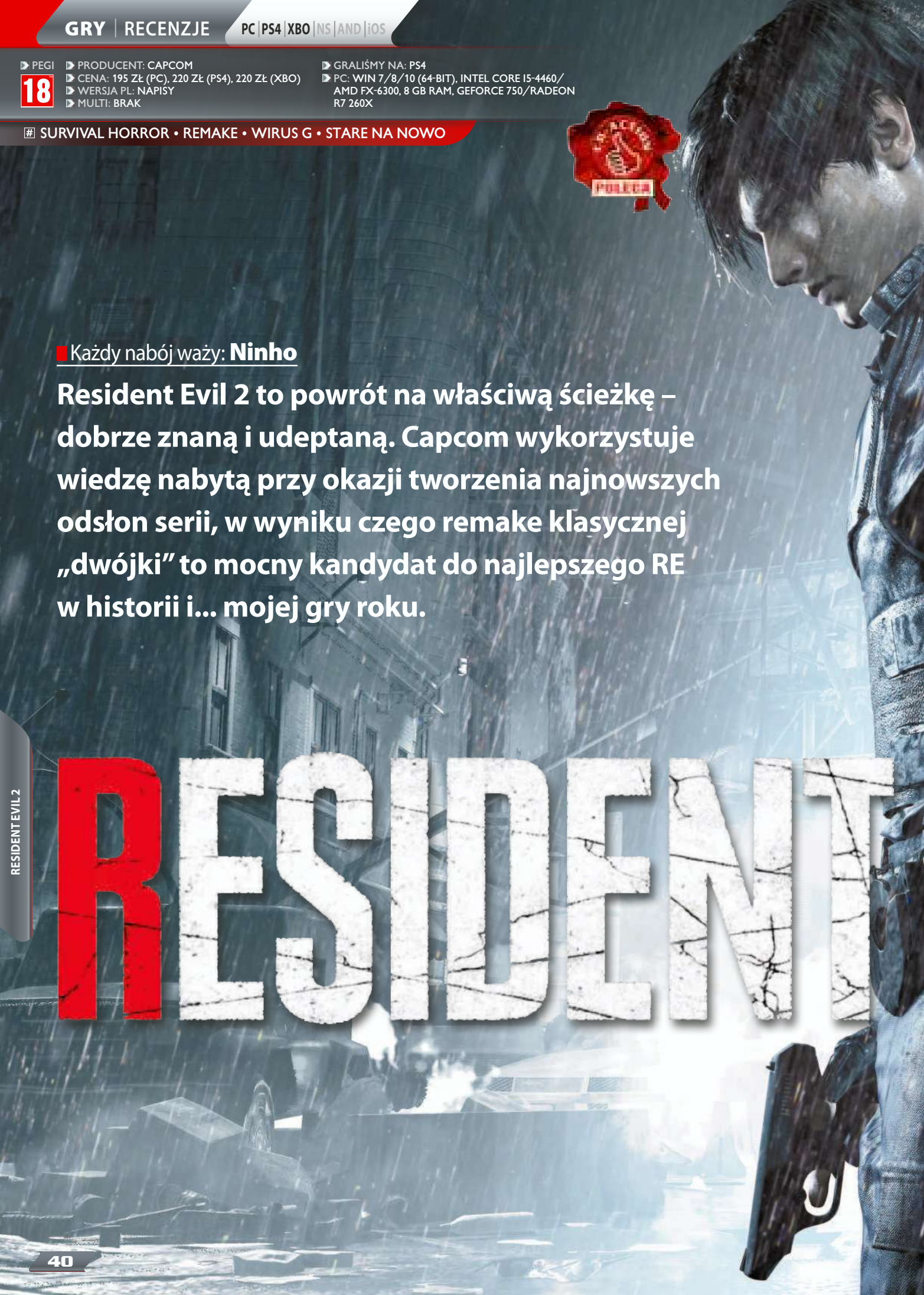
www.wydawnictwo-jaguar.pl

PEGI 18

PRODUCENT: CAPCOM
CENA: 195 ZŁ (PC), 220 ZŁ (PS4), 220 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I5-4460/ AMD FX-6300, 8 GB RAM, GEFORCE 750/RADEON R7 260X

SURVIVAL HORROR • REMAKE • WIRUS G • STARE NA NOWO



Każdy nabój waży: **Ninho**

Resident Evil 2 to powrót na właściwą ścieżkę – dobrze znaną i udeptaną. Capcom wykorzystuje wiedzę nabytą przy okazji tworzenia najnowszych odsłon serii, w wyniku czego remake klasycznej „dwójki" to mocny kandydat do najlepszego RE w historii i... mojej gry roku.

RESIDENT EVIL 2

RESIDENT EVIL 2®

Kultowe potwory serii, lizacze, to „tylko" nieudany eksperyment Umbrelli.

Na przywróceniu wolniejszego tempa zyskał klimat, zastosowanie mechanizmów znanych z odsłon 4-6 wpłynęło pozytywnie na rozgrywkę, a **miks starego z nowym został świetnie wyważony**. Po kilkunastu godzinach spędzonych w Raccoon City mogę stwierdzić, że Resident Evil 2 przewyższyło moje (i tak już wysokie) oczekiwania.

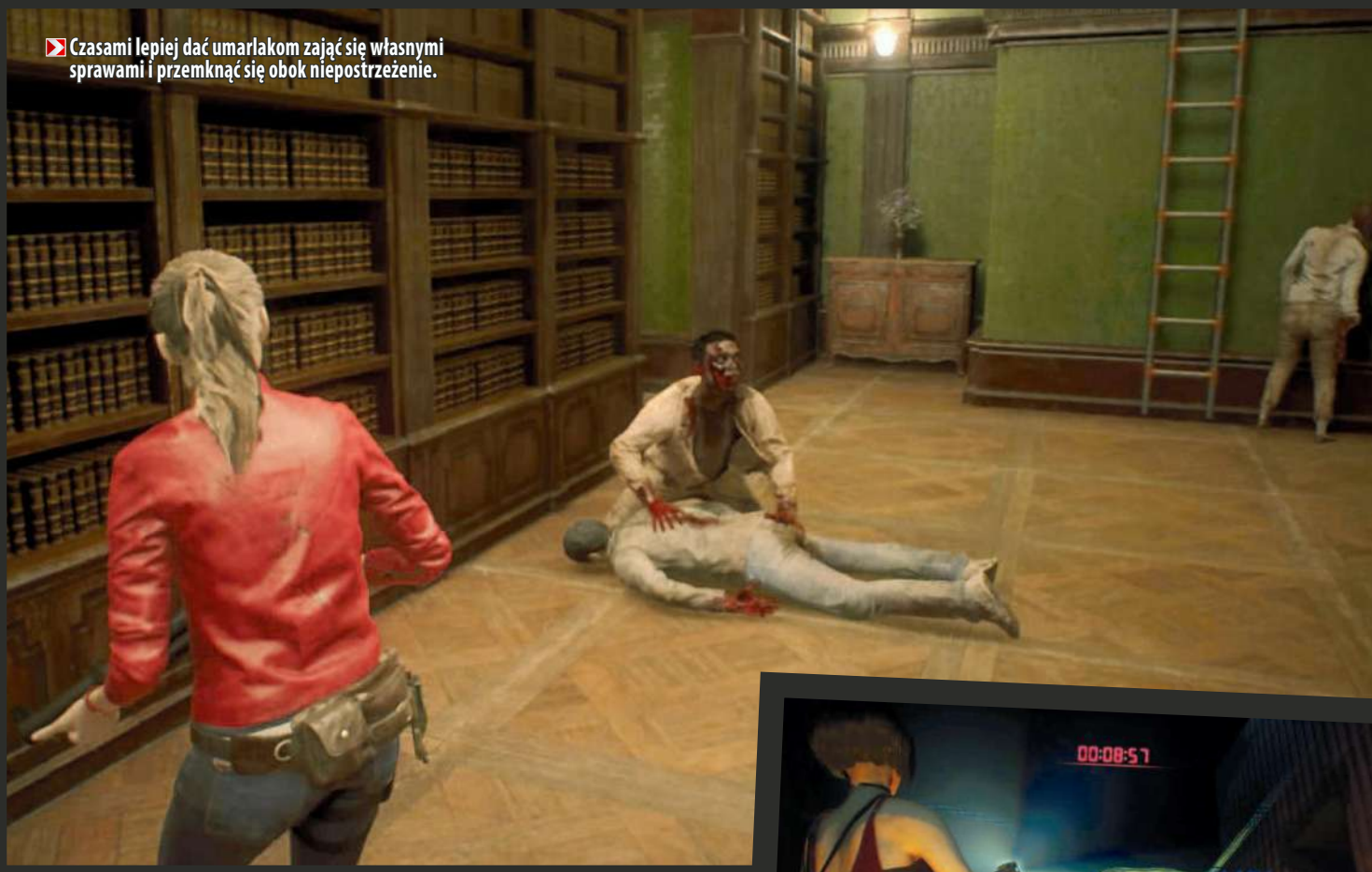
Capcom z czerwonym paskiem

Tym, co jako pierwsze rzuca się w oczy, jest rzecz jasna oprawa. Capcom ponownie wykorzystał RE Engine zaprojektowany specjalnie na potrzeby „siódemki". Zastąpił on stareńki MT Framework i wprowadził firmę w ósmą generację konsol. Możliwości nowego silnika (m.in. obsługę 4K oraz HDR-u) wykorzystano doskonale. **Remake jest śliczny, zombie paskudne, lizacze przerażające, a Tyrant potężny**. To wszystko nie tylko zasługa świetnych projektów, ale także modelu ruchu – umarlaki po postrzeleniu w nogę zaczynają nią powłóczyć, lizacze swobodnie biegają po ścianach i sufitach, a każdy niespieszny krok Mr. X (jak ochrzczony został Tyrant w pierwowzorze) oddaje potęgę tej niezniszczalnej istoty.

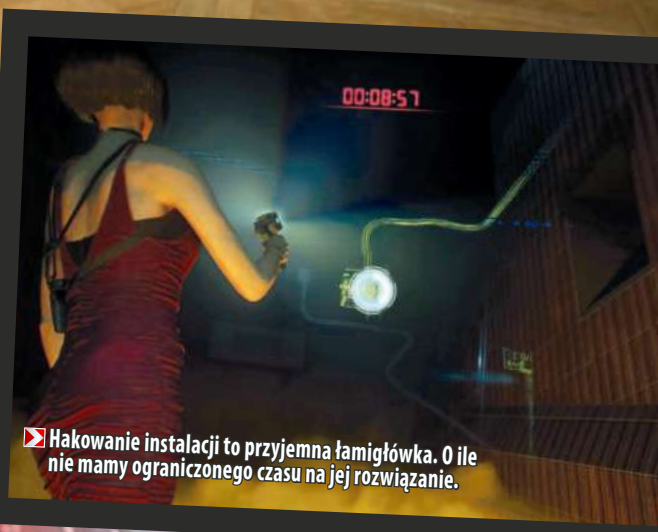
Na pochwałę zasługuje także system obrażeń – zombie można niemal dowolnie rozczłonkowywać – odstrzelenie głowy, rąk i nóg nie stanowi problemu, a przy odrobinie wprawy da się także przepołowić delikwenta. Robi to makabryczne wrażenie i przy okazji jest cholernie efektowne. Gorzej z efektywnością, bo tylko dekapitacja powstrzymuje potwory przed próbami atakowania Leona i Claire.

Jeśli już miałbym się natomiast do czegoś przyczepić, byłyby to problemy z przenikaniem się postaci oraz niskie rozdzielczości części otoczenia – śmieci zalegające w kanałach to na PS4 rozpływające się bryły oblane brzydkimi teksturami. Nie zmienia to jednak faktu, że występujące w grze lokacje są świetnie zaprojektowane – wszystko ma tu sens, kolejne pomiesz-

NIE TYLKO DOSKONAŁY REMAKE, TO NAJLEPSZA CZĘŚĆ SERII.



Czasami lepiej dać umarlakom zająć się własnymi sprawami i przemknąć się obok niepostrzeżenie.



Hakowanie instalacji to przyjemna łamigłówka. O ile nie mamy ograniczonego czasu na jej rozwiązanie.

czenia nie są przypadkowym zlepkiem korytarzy. Jest to szczególnie istotne, zważywszy, że na każdym dużym poziomie spędzamy, biegając tam i z powrotem, dość dużo czasu. Na rozbudowie najwięcej zyskały dwa miejsca – posterunek policji oraz Nest, laboratorium Umbrelli. Wiarygodność obu kompleksów zbudowana została mnogością pomieszczeń użytkowych oraz ich rozmieszczeniem. Pozwala to uwierzyć, że takie budynki mogłyby z powodzeniem funkcjonować w rzeczywistości. Co nie mniej ważne, mimo sporych rozmiarów nie sposób zgubić się w żadnej z lokacji.

Anette „Freakin" Birkin

Producent podszedł do remake'u ambitnie nie tylko pod względem oprawy, ale także fabuły. **Capcom nie zdecydował się bowiem opowiedzieć tej samej historii na nowo, ale niemal w całości ją przepisał**, na czym w dużej mierze zyskała. Wciąż decydujemy o losach dwóch postaci – Leona S. Kennedy'ego oraz Claire Redfield, którzy początkowo chcą po prostu uciec z oblężonego przez zombie miasta, by później wplątać się w zdecydowanie większe tarapaty. Scenarzyści poprawili każdy słabszy punkt opowieści sprzed 21 lat, a nowe wątki wprowadzone zostały zgrabnie i świetnie wtopiły się w pierwotny przebieg zdarzeń.

Zdecydowanie dłuższa kampania – **na przejście remake'u potrzeba 15-18 godzin** – pozwoliła dodatkowo na lepszą ekspozycję i nakreślenie postaci. Pierwsze skrzypce (choć z drugiego planu) gra bezsprzecznie Anette Birkin, współtwórczyni wirusa G (wokół którego kręci się fabuła tytułu). Kobieta, która całe życie poświęciła pracy w Umbrelli, przez większość czasu na ekranie pozostaje rozdarta, z jednej strony [SPOILER] jest zafascynowana zmianami, jakie zaszły w jej mężu, Williamie, po wstrzyknięciu G, skrzętnie dokumentuje możliwości mutanta, z drugiej natomiast robi wszystko, by go powstrzymać. [/SPOILER] Z biegiem czasu Anette jawi się coraz bardziej jako postać tragiczna, nieradząca sobie sytuacją, którą zastała. To wrażenie potęgowane jest przez Karen Strassman, aktorkę odgrywającą tę postać w remake'u.

Wybitna rola sprawia, że nieco blado wypadają pozostałe postacie dramatu w Raccoon City. Nie zmienia to jednak faktu, że miło ogląda się nieopierzonego glinę, Leona S. Kennedy'ego, który dopiero w Resident Evil 4 przestanie być tym naiwnym nowicjuszem, jakiego poznaliśmy w 1998 roku. Jak zawsze przebiegłą i tajemniczą femme fatale pozostaje Ada Wong, a doskonałe wrażenie dopełnia szereg postaci drugo- i trzecioplanowych.

Miotacz ognia jest potężny, ale łatwo przecenić jego możliwości.

Anette Birkin – postać wielowymiarowa, genialnie odegrana przez Karen Strassman.

SYSTEM ZAPPINGU

W oryginale z 1998 roku każdą kampanię można było przejść dwukrotnie. W zależności od tego, czy daną postacią zaczynaliśmy, czy kończyliśmy historię, rozgrywka i fabuła nieco się różniły. W dodatku czynności, które wykonaliśmy jednym bohaterem, miały bezpośredni wpływ na scenariusz drugiej. Mogły to być otwarte drzwi czy pokonany wcześniej boss. Dzięki temu, że obie części historii zazębiały się, można było je połączyć w sensowną całość.

KANON A NOWE RESIDENTY

Zarówno w remake'u pierwszego Residenta, jak i w drugiej części Capcom zdecydował się zmienić pewne elementy fabuły, które do tej pory były uznawane za kanoniczne. Mowa o wydarzeniach, których potwierdzenie znajdujemy w późniejszych częściach serii. Developer wyznaje jednak prostą zasadę – wszystkie zmiany dokonane w odświeżonych wersjach stają się automatycznie obowiązującymi.

Scenarzyści remake'u świetnie grają na emocjach, choć trzeba przyznać, że historia wciąż nie może zostać uznana za więcej niż niezłą. Ujęta jest jednak w typowo „residentowej" konwencji, więc fani serii powinni być ukontentowani.

Boom headshot!

W serii Resident Evil, podobnie jak w zdecydowanej większości twórczości „zombistycznej", ugryzienie zarażonego powoduje przemianę w potwora. Przez całą grę kłóci się to z faktem, iż Leon oraz Claire mogą zostać zaatakowani wielokrotnie, czego jedynym efektem jest pogorszenie stanu zdrowia. Uważam, że właściwym sposobem na rozwiązanie problemu śmiertelnego ukąszenia są minigierki w stylu, jaki znamy choćby z The Last of Us. Niesamowita odporność głównych

BRAK ZAPPINGU SPRAWIA, ŻE FABUŁA NIECO SIĘ ROZŁAZI.

bohaterów na wirusa zombizmu to problem, z którym boryka się jednak większość gier poruszających tę tematykę. Na zasadzie wyłączności w Resident Evil 2 występują natomiast zombie z wyjątkowo twardymi czaszkami. Jeden, dwa, trzy headshoty im niestraszne. Każde trafienie w głowę powoduje (nie)przyjemne dla oka odpadanie kawałów skóry i mięsa z twarzy truposza, ale dopiero któraś z kolei kula powala potwora... tylko po to, by ten po chwili wstał jakby nigdy nic. Może nawet przymknąłbym na to oko, gdyby nie fakt, iż w jednej z pierwszych cutscenek Leon zabija zombie pojedynczym celnym strzałem w potylicę.

Problem ten bywa irytujący, póki nie przyzwyczaimy się do takiej, a nie innej specyfiki rozgrywki. Bardzo szybko okazuje się, że **każdy nabój trzeba szanować**. Często więc stajemy przed dylematem: czy prześliznąć się bez używania broni, ryzykując ugryzienie, czy zaatakować frontalnie i stracić amunicję – nie mniej życiodajną od leczących ziół. Bodaj najlepsza okazuje się taktyka jednego strzału w głowę (co najczęściej powoduje chwilowe oszołomienie umarlaka) i szybki sprint obok niego. Jeśli natomiast zostaniemy już schwytani, nie stoimy na przegranej pozycji, o ile w ekwipunku mamy nóż lub granaty. Ostrze można wbić w ciało przeciwnika (co zmniejsza wytrzymałość broni), granat natomiast wcisnąć do gardła, by

Mr. X prześladuje nas przez długie fragmenty gry. Niestety jedyne, co możemy mu zrobić, to zestrzelić kapelusz.

po chwili z satysfakcją zdetonować go celnym strzałem.

To wszystko sprawia, że **rozgrywkę nowego Resident Evil 2 można uznać za szczytowe osiągnięcie Capcomu w tej serii gier**. Mamy kamerę znad ramienia bohatera, ręczne celowanie (poza najniższym poziomem trudności) oraz znaną z „szóstki" możliwość biegania i strzelania jednocześnie. Inna sprawa, że gra i tak premiuje wolniejsze poruszanie się – wówczas celownik zmniejsza się, co pozwala na dokładniejsze mierzenie do wrogów. Problem w tym, że często nie ma na to czasu i by uniknąć schwytania, strzelamy niemal z przyłożenia. Wymaga to pewnego wyczucia broni oraz poznania sposobu poruszania się przeciwników – z czasem nabiera się jednak wprawy. Dlatego też za zdecydowanie bardziej kłopotliwy należy uznać ograniczony ekwipunek. Tym bardziej że w przeciwieństwie do nastawionych na akcję odsłon serii tutaj musimy zbierać szereg rzeczy, które niezbędne są do rozwiązywania zagadek rozsianych po lokacjach. A pojemność kieszeni jest naprawdę niewielka. Wprawdzie możemy usuwać przedmioty, a miejsce rozszerzamy, odnajdując różne kabury, jednak przez niemal całą rozgrywkę trzeba żonglować wyposażeniem między ekwipunkiem a skrzyniami rozrzuconymi w miejscach zapisu gry.

Sherry, Sherry lady...

Sporo czasu spędzamy w remake'u zgodnie z tradycją – podobnie jak w starych Residentach, również tutaj szukamy kluczy oraz wszelakich elementów pozwalających rozwikłać łamigłówki. Te nie należą do najtrudniejszych, są raczej krótkimi przerywnikami w akcji. Przynajmniej póki uważnie eksplorujemy otoczenie oraz czytamy notatki i oglądamy przedmioty. W innym przypadku można długo miotać się po tych samych korytarzach w poszukiwaniu wskazówek. A w każdej lokacji i tak spędzamy sporo czasu – najdłużej, bo przez około połowę zabawy, zwiedzamy ogromny posterunek policji w Raccoon City.

Bywa to męczące, szczególnie przy przechodzeniu RE2 drugą postacią. Nawet

TRZY HISTORIE, JEDNO DLC...

...w dodatku w pełni za darmo. Pod koniec stycznia Capcom zapowiedział bezpłatny dodatek do RE2. W momencie, gdy czytacie te słowa, The Ghost Survivors powinno już być dostępne na wszystkich platformach lub ukaże się lada dzień (premiera 15.02). W ramach rozszerzenia rozegramy trzy historie drugoplanowych bohaterów – córki burmistrza Raccoon City, właściciela sklepu z bronią, którego poznajemy w trakcie rozgrywki Leonem, oraz jednego z żołnierzy Umbrelli. Wszystkie postacie łączy fakt, iż nie zdołały uciec z oblężonego przez zombie miasteczka. Naszym zadaniem będzie tak pokierować każdą z nich, by przeżyły epidemię.

To gra dla dorosłych, podobnych widoków tutaj nie brakuje. Chyba, że w wersji japońskiej, która została ocenzurowana.

Sekwencja Sherry Birkin trzyma w napięciu, także za sprawą designu sierocińca.

POMOCNA DŁOŃ

- Staraj się dokładnie eksplorować każde pomieszczenie w poszukiwaniu zapasów.
- Zawsze zostawiaj zbędne przedmioty w skrzyni.
- W przypadku braku miejsca w ekwipunku próbuj wrócić do skrzyni, by odłożyć część rzeczy. Wyrzucaj przedmioty tylko w ostateczności.
- Jeśli jesteś w stanie minąć potwora bez marnowania amunicji, uczyń to.
- Jeśli już decydujesz się strzelać, nie biegnij. Podczas zwykłego chodu celownik staje się zdecydowanie mniejszy, pozwalając precyzyjnie przymierzyć.
- Przestudiuj mapę – niemal zawsze możesz szybko wycofać się z danego miejsca, wykorzystując otwarte wcześniej drzwi.
- Zawsze staraj się mieć przy sobie nóż lub granat – pozwoli to uniknąć utraty zdrowia przy ataku przeciwnika.
- Powinieneś leczyć się dopiero wtedy, gdy stan twojego zdrowia spadnie do poziomu „niebezpieczny".
- Nie marnuj amunicji na Tyranta – wprawdzie strzał np. z Magnum zrobi na nim wrażenie, jednak powstrzyma go jedynie na kilka sekund.
- Dokładnie oglądaj wszystkie przedmioty i czytaj notatki – zawierają nie tylko wskazówki potrzebne do rozwiązania zagadek, ale także wskazują słabe punkty wrogów.

CZWARTY OCALAŁY

Po zakończeniu kampanii gracz staje przed jeszcze jedną próbą. Wciela się w jedynego ocalałego żołnierza Umbrelli, który przedostał się do Raccoon City w celu odebrania Birkinom wirusa G. W roli Hunka musimy przebić się przez hordy potworów – od kanałów, aż po wyjście z posterunku policji. W tym czasie eksterminujemy cały wachlarz przeciwników – tak zwykłych zombie, jak lizaczy i im podobnych stworów. Na naszej drodze staje także Tyrant. Rozpoczynamy z pełnym ekwipunkiem i potężnym arsenałem, a naszym celem jest nie tylko przeżyć, ale i dotrzeć do miejsca ewakuacji w jak najkrótszym czasie. Gdy ta sztuka nam się powiedzie, odblokujemy easter egga znanego z pierwowzoru – tę samą sekwencję będziemy mogli przejść jako... blok tofu wyposażony jedynie w nóż.

pomimo faktu, iż bohaterami gra się różnie. Leon jest zdecydowanie lepiej predysponowany do walki: wytrzymalszy, ma więcej amunicji i potężniejszy arsenał. Claire natomiast jest naprawdę wątła – po zakończeniu kampanii policjanta, gdy poznawałem historię od strony kobiety, niemiło zaskoczył mnie fakt, jak niewiele potrzeba, by obejrzeć animację jej śmierci. Na zdrowie panny Redfield naprawdę trzeba uważać, tym bardziej, że jak na złość twórcy postawili przed nią zdecydowanie więcej lizaczy niż przed Kennedym.

Świetnymi odskoczniami od zwykłej rozgrywki są segmenty, w których kierujemy postaciami pobocznymi. W kampanii każdego bohatera występuje jedna osoba kluczowa dla historii – mowa o Adzie Wong w przypadku Leona i Sherry Birkin u Claire. Krótki epizod Sherry to emocjonująca zabawa w chowanego w sierocińcu, natomiast Ada kontynuuje fabułę w kanałach, gdy Leon traci na jakiś czas przytomność. Oba etapy są miłymi przerywnikami, szczególnie ten, w którym wraz z Wong hakujemy kolejne pomieszczenia kanałów w pościgu za Anette Birkin – to wszystko w konwencji bardzo przyjemnej łamigłówki polegającej na prześwietlaniu ścian w poszukiwaniu przewodów (za pomocą specjalnego urządzenia, wizualizatora EMF).

Zappingu nie stwierdzono

W wersji z 1998 roku jedną z najbardziej rozpoznawalnych cech gry był system zappingu, tj. zazębiania się scenariuszy obu postaci (patrz: ramka). Kiedy twórcy zapowiedzieli, że w remake'u rozwiązanie to nie zostanie wykorzystane, liczyłem na spójną historię łączącą drogę Leona i Claire. Jakie więc było moje rozczarowanie, gdy po ukończeniu kampanii policjanta zdecydowałem się na zabawę kobietą i... zacząłem rozwiązywać te same zagadki. Wprawdzie zawiązanie akcji jest nieco inne i panna Redfield pojawia się na posterunku w odmiennych okolicznościach, ale później wiele elementów rozgrywki

UCZUCIE ZASZCZUCIA JEST OBECNE PRZEZ WIĘKSZOŚĆ GRY.

W remake'u dostajemy możliwość krótkiego wyjścia na ulice Raccoon City.

jest bliźniaczo podobnych. Oczywisty rozdźwięk następuje w momencie, gdy spotykamy Adę/Sherry, jednak poza tym powtarzalność daje się mocno we znaki. Zdarza się nawet, że walczymy z tymi samymi bossami.

Niemniej jednak **przejście RE2 obiema postaciami jest niezbędne, by poznać prawdziwe, znane z pierwowzoru zakończenie**. Szkoda tylko, że nim do niego dobrniemy, podczas trwania drugiego ze scenariuszy będziemy co jakiś czas denerwować się niezrozumiałymi zagrywkami twórców, gdyż kampanie nijak nie łączą się w logiczną całość. Na szczęście rozgrywka jest na tyle dobra, a strzelanie do zombie przynosi tak dużo frajdy, że nie psuje to specjalnie końcowego wrażenia. To pozostaje bowiem doskonałe – remake oddaje pokłon klimatowi oryginału (zaszczuci jesteśmy tu niemal od samego początku), rozwijając i przebijając go pod każdym względem.

Oczywiście przeskok pod względem graficznym jest ogromny, jednak w 1998 roku kulało głównie udźwiękowienie(*). Od tego czasu twórcy wiele się nauczyli i **audio okazało się najmocniejszą stroną nowej wersji**. Nie tylko za sprawą voice actingu, ale przede wszystkim dzięki odgłosom otoczenia – sapanie zombie w ciemności, skrzypienie podłogi, powarkiwanie dobermanów, drapanie pazurów lizaczy o podłoże czy wreszcie głuchy pogłos kroków podążającego naszym tropem Tyranta. To wszystko sprawia, że w RE2 należy grać w słuchawkach – moment, w którym słyszymy zbliżające się dudnienie butów Mr. X, szarpie nerwy do granic możliwości. Podobnie zresztą cała oprawa targa za odpowiednie struny – oszczędna muzyka pojawia się z rzadka, pozwalając wybrzmieć ciszy i otoczeniu, jednak gdy już ją usłyszymy, doskonale dopełnia scenę. Utwór towarzyszący walce z trzecią formą zmutowanego Williama Birkina to istny majstersztyk.

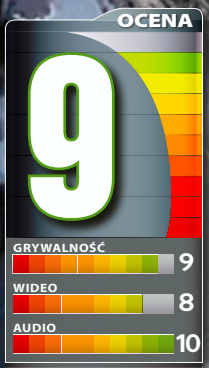
Za takowy można zresztą uznać całą grę. Klimat powala i pokazuje, że w 2019 roku wciąż można tworzyć kampanię w stylu starych Residentów, w której za nowoczesną oprawą będzie szedł prawdziwy strach. Resident Evil 2 to zupełnie nowe rozdanie dla serii. Części piąta i szósta przesuwały ciężar przesadnie w kierunku akcji. W odsłonie siódmej horroru było aż nadto, ale niewiele prawdziwego Residenta. Tutaj natomiast **Capcom serwuje nam kontrolowany powrót do korzeni**, opowiadając tę samą historię w przystosowany do obecnych realiów sposób. Przede wszystkim jednak Tsuyoshi Kanda i spółka pokazali, że wciąż potrafią stworzyć arcydzieło. Nie bójmy się tego słowa – to najlepszy Resident Evil w historii. |CDA|

(*) Wyłączając świetną muzykę.

Okiem Siekiery

OCENA 9+

Pierwszy RE nadał survival horrorom właściwy kierunek, ale dopiero drugi uczynił z serii legendę. Tym bardziej cieszy fakt, że do tematu odświeżenia najlepszej ze starych odsłon Capcom podszedł nie tylko z sercem, ale i głową. Przeciwnicy są cudownie odrażający, rozgrywka odpowiednio mięsista, świat gry pomysłowo rozbudowany, a scenariusz sensownie zmieniony, więc nawet jeśli przechodzisz klasyczną „dwójkę" na pamięć, czeka cię wiele niespodzianek. Gra jest też przy okazji uroczo archaiczna, są roślinki, są skrzynie na klamoty i maszyny do pisania, a ekwipunek jest ciasny jak mój garnitur z matury, ale kurczę, zupełnie to nie przeszkadza! Co jeszcze? Uwolnienie kamery uwspółcześniło rozgrywkę, grafika wygląda doskonale, RE Engine spisuje się znakomicie, a gra jest na dodatek świetnie zoptymalizowana. Na tle tego, co czasem wyczynia konkurencja, trudno nawet mówić o remake'u. To właściwie nowa jakość, nowa gra, nowy Res, który z miejsca ląduje w czołówce najlepszych odsłon cyklu. Czapki z głów, bo Capcom poszedł pod prąd i dokonał rzeczy może nie niemożliwej, ale wielkiej na pewno.



- + klimat oryginału
- + uczucie zaszczucia
- + przyjemna walka
- + doskonałe odnowienie i rozwinięcie klasycznej „dwójki"
- + design (i re-design) lokacji
- + świetny motion capture
- + muzyka, odgłosy, przestrzenne audio tworzą dźwiękowe arcydzieło
- + ANETTE „FREAKIN" BIRKIN
- + świetne sekwencje Ady i Sherry

- − kilka headshotów, by zabić zombie – to czasem irytuje
- − brak zappingu – powtarzalność i niekonsekwencja kampanii
- − przenikanie się obiektów

PEGI 16

PRODUCENT: LEONARD MENCHIARI/IV PRODUCTIONS
CENA: 47 ZŁ (PC), 80 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: NS
PC: WIN 7/8.1/10 (64-BIT), PROCESOR DWURDZENIOWY 2,8 GHZ, 4 GB RAM, DEDYKOWANA KARTA GRAFICZNA 2 GB

ZAMIESZKI • SYMULATOR • STRATEGIA

Rzuca brzydkie słowa: **Berlin**

Mieliśmy dostać grę, w której można rzucać mołotowami w policję albo spalować protestujących – z ładniutkim pixel artem, z dobrą muzyką i interesującą fabułą pozwalającą lepiej poznać historię i motywacje stojące za co ciekawszymi zamieszkami ostatnich lat. Dostaliśmy grę, przy której miałem ochotę spalować sam siebie, byle tylko nie siedzieć przy konsoli ani chwili dłużej.

Z tego, co rozumiem, historia powstawania tej gry wyglądała mniej więcej tak: w 2013 roku wystartowała kampania na Indiegogo mająca na celu zebranie 15 tysięcy dolarów na produkcję komórkowej gry o zamieszkach. Z pomysłem wystartował Leonard Menchiari, zajmujący się kiedyś rzeczami okołofilmowymi w Valve (trudno sprecyzować, bo to przecież Valve), udało się zebrać dwa razy więcej, a do roboty w GameMakerze ruszyła pierwsza, podobno bardzo niedoświadczona ekipa. Nic z tego nie wyszło, a przez kolejne dwa lata rozsypały się jeszcze dwa zespoły usiłujące zebrać ten „zbyt ambitny" projekt do kupy.

Cztery lata temu (2015) kolejna grupa śmiałków – tym razem już finalna – wyrzuciła do śmieci wszystko, co zostało do tej pory zrobione, i zaczęła od zera w Unity, żeby gdzieś w okolicach połowy 2017 roku totalnie przerobić projekt całości na coś, co będzie łatwiejsze, bardziej zrozumiałe i ciekawsze od pierwowzoru. I wreszcie coś udało im się dowieźć – tytuł trafił w grudniu 2017 na early access. Nie odpalałem go wtedy, i żałuję, że odpaliłem go teraz – miałem gigantyczne oczekiwania, bo w trailerze z 2013 roku zakochałem się od pierwszego wejrzenia, a **moje marzenia zostały zmiażdżone w ciągu kilku pierwszych minut od uruchomienia**.

OCENA
3
GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 7
AUDIO 4

+ ładne
+ raz na jakiś czas bywa interesujące/emocjonujące, ale rzadko i na krótko
– wszystko inne

RIOT: CIVIL UNREST

Pixel art jest może ładniutki, ale na ekranie nic nie widać.

Cegła

W lepszej rzeczywistości wiele problemów, które mam z Riot: Civil Unrest, mogłoby być jego największymi zaletami wynikającymi z tego, że jest to gra o zamieszkach. Kiedy coś zaczyna się dziać, to na ekranie z reguły niewiele widać, jednostki kontroluje się cholernie trudno, a przy używaniu przedmiotów z reguły nie wiadomo, czy cokolwiek udało się za ich pomocą zdziałać. I chociaż brzmi to koszmarnie, to właśnie te rzeczy mogły być dobrym startem do myślenia o grze o chaotycznych walkach między sporymi grupami ludzi a policją (i na odwrót), o starciach, w których nie wiadomo, o co chodzi, co się dzieje, a czasami – dlaczego się dzieje. O przypadkach i wypadkach, które mogą się w takich sytuacjach wydarzyć.

Niestety Riot **zrobione jest tak niechlujnie**, że nie jestem w stanie uwierzyć w celowość czegokolwiek, co w tej grze widać – prędzej w brak czasu twórców i sklejanie gry na ślinę, byle tylko dobić do brzegu po pięciu długich latach od zapowiedzi.

Koktajl

Dostajemy więc bardzo słabego RTS-a, w którym, owszem, ludzików jest na ekranie od cholery, ale nie da się nimi w sensowny sposób kierować, szczególnie na konsoli. Dostajemy śliczny pixel art, ale na ekranie nic nie widać, bo nasze tłumy przy potężnym oddaleniu zlewają się z tłami albo z jednostkami przeciwnika (a przedmioty mają tak nikły feedback, że przez większość czasu nie ma się pojęcia, czy w ogóle udało się ich użyć). Dostajemy ciekawy koncept z ogromnym potencjałem, ale **w praktyce to niegrywalna pomyłka**, której nie da się szybko zrozumieć przez brak samouczków i prawdopodobnie najgorszy interfejs, jaki od lat widziałem w grach.

Niby mamy dwa zróżnicowane modele rozgrywki – tłum i policja – i sporo map z różnymi zadaniami (nie dopuść kogoś gdzieś, wejdź tam, zniszcz coś, utrzymaj pozycję przez określony czas), a do tego dwa tryby („historia", w której nie ma żadnej historii, oraz „global", w którym powtarza się te same poziomy – ale trzeba wygrywać też „politycznie", czyli np. nie zabijać służb porządkowych). Nic z tego nie jest powodem, żeby w ogóle spędzać przy tym czas.

To niegrywalny potworek, który widocznie przeszedł tyle iteracji i zmian, że niewiele udało się z niego uratować. A na dodatek jeszcze wersja, którą dostałem na Switcha, jest po prostu przeklejką z przedpremierowego wczesnego dostępu: nie ma w niej edytora poziomów, nie ma zapowiedzianych nowych map, a jeszcze do tego była pierwszą grą, która na sprzęcie Nintendo wywaliła mnie do „pulpitu". Smutne, bo chociaż rozumiem, jak trudno było twórcom, i bardzo im współczuję, to niektóre projekty warto jednak po prostu rzucić w cholerę i dać im godnie umrzeć zamiast płodzić je na siłę. |CDA|

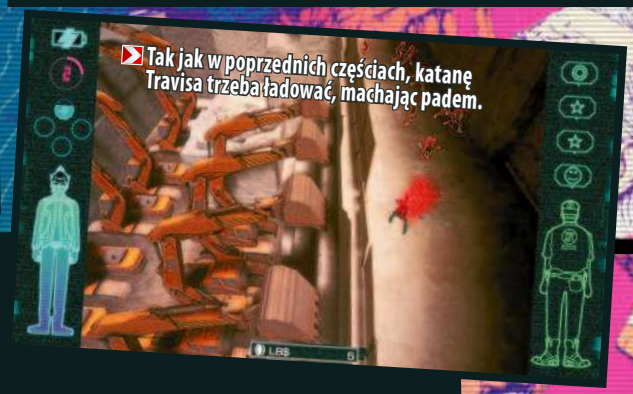
PEGI 18

PRODUCENT: GRASSHOPPER MANUFACTURE INC.
CENA: 130 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: LOKALNY CO-OP

HACK AND SLASH • CHAOS NA EKRANIE

TRAVIS STRIKES AGAIN
NO MORE HEROES

Suda nie przestaje się dzielić swoimi mądrościami.


Tak jak w poprzednich częściach, katanę Travisa trzeba ładować, machając padem.

Z brakiem bohaterów pogodził się: **Rahid**

Travis Touchdown powraca siedem lat po wydarzeniach z No More Heroes 2. To dalej ten sam dureń z przerośniętym ego, z którego wcześniej się śmialiśmy, ale teraz jest trochę starszy, bardziej zgorzkniały i momentami brakuje mu ikry.

Złośliwi powiedzieliby, że w podobnym stylu zestarzał się reżyser serii, Goichi Suda. Znany jest z zamiłowania do zabijania przeszłości – bohaterowie jego gier muszą pogodzić się ze swoją tragiczną historią i pójść dalej. TSA sprawia przy tym wrażenie osobistego rozliczenia Sudy ze wszystkim, co dotąd stworzył, a jednocześnie pokazuje, dokąd ekscentrycznego Japończyka może dalej poprowadzić los.

Odrodzenie jako MacGuffin

Ma do takiego rachunku sumienia idealne warunki fabularne. Travis skrył się w przyczepie kempingowej w lesie i całe dnie spędza przy starych grach, dopóki jego spokoju nie zakłóca wizyta zamaskowanego, miłującego piwo zabójcy – Badmana. Ojciec Badgirl, zamordowanej przez Travisa w pierwszej części serii, pragnie wskrzesić córkę – dokonać tego może za pomocą zakazanej konsoli Death Drive Mark II, która spełni życzenie gracza po zaliczeniu sześciu legendarnych gier. Obaj antybohaterowie wyruszają więc do wirtualnego świata, którego uroki szybko przyćmiewają ambitny plan przywrócenia do życia biednej dziewczyny. Planowane zmartwychwstanie to tylko pretekst, żeby zwiedzać coraz bardziej pokręcone gry na Death Drive'a, pełne nawiązań do klasyków elektronicznej rozrywki.

Przystawka przed No More Heroes 3.

Suda zamiast sięgać po łatwe, bezpośrednie odniesienia do hitów poprzednich generacji **wybiera ze starych produkcji najdziwniejsze elementy i skleja je ze sobą na nietypowe sposoby**. W jednej grze żeni starodawne walki w dojo z futurystycznymi, neonowymi wyścigami w chmurach nad Tokio, w innej za pomocą sekwencji FMV opowiada o mordercy grasującym na amerykańskim przedmieściu. Nie brakuje odwiedzin postaci z poprzednich gier Sudy – wprowadza on na scenę dawno zapomnianych bohaterów i nonszalancko, kilkoma zdaniami, zamyka ich wątki. **Fabularny i estetyczny chaos jest jednak stonowany i nie smakuje tak dobrze jak szaleństwa z poprzednich części NMH** – wydaje się, że przez braki budżetowe.

Granice szaleństwa

Zawodzi między innymi małe zróżnicowanie rozgrywki pomiędzy grami na Death Drive'a. Nieważne, do jakiego świata trafimy, wciąż zajmujemy się tym samym – gromieniem hord wrogów za pomocą promieniującej katany Travisa lub kija bejsbolowego Badmana. Chociaż można wybrać, którą postacią chcemy sterować (lub zagrać obiema jednocześnie w co-opie), to różnice pomiędzy nimi ograniczają się do estetyki i drobnych zmian w sporadycznie pojawiających się dialogach. Na szczęście **rozbudowany system walki wynagradza braki różnorodności** – machanie bronią wzbogacają zbierane czipy z umiejętnościami. Telepatyczne rzucanie rywalem o ścianę, wykorzystywanie wabików do odwracania uwagi wroga, stawianie bomb, które zadają tym więcej obrażeń, im bardziej je przed wysadzeniem oklepiemy – to wszystko oferuje wystarczającą głębię, by uniknąć znużenia do napisów końcowych.

Gra co chwilę serwuje nam też drobne odstępstwa od bicia potworów po twarzach – łamigłówki, nietypową wariację na temat wyścigówki czy segmenty visual novelki z prastarą, wektorową grafiką – ale żadnemu pomysłowi nie poświęca wystarczająco uwagi, by stał się czymś więcej niż ciekawostką. Brakuje konsekwencji – Travis Strikes Again to solidny tytuł, ale trudno oprzeć się wrażeniu, że jest tylko szybką przystawką przed nadchodzącym NMH3, które z pewnością będzie większe, ciekawsze i bardziej rozbuchane. Wystarczy już spoglądania w przeszłość, panie Suda, czekam na coś świeżego. |CDA|

OCENA
7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 8

+ przyjemny system walki
+ chaotyczna estetyka charakterystyczna dla Sudy...

– ...ale brakuje bardziej spektakularnego szaleństwa
– brak większego zróżnicowania rozgrywki w kolejnych światach

PEGI 16

PRODUCENT: CAPCOM
CENA: 84 ZŁ (PC, PS4, XBO), OK. 75 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 760/RADEON R7 260X

AKCJA • SLASHER • RESIDENT Z SAMURAJAMI

Przypominał sobie, za co lubi japońskie gry: **Eugeniusz Siekiera**

Zaiste ciekawy ten początek roku. Jeden wydawca i dwa wielkie klasyki w tym samym miesiącu. Nową inkarnacją drugiego Residenta Capcom udowodnił, że da się wzorcowo odświeżać zmurszałe ramoty. Remasterując Onimushę, pokazał, jak tego nie robić.

Onimusha narodziła się w 2001 roku w wyniku popularności cyklu Resident Evil i choć w rankingach sprzedaży nigdy nie pobiła starszego krewniaka, skwapliwie korzystała z rozwiązań bliźniaczej serii. Tym, co różni te gry, są przede wszystkim realia. Onimusha rzuca nas do XVI-wiecznej Japonii, gdzie w skórze samuraja Samanosuke Akechiego przybywamy do Zamku Inabayama na zaproszenie księżniczki Yuki. Młode dziewczę prosi naszego bohatera o pomoc, bo w zamku źle się dzieje – ludzie znikają w tajemniczych okolicznościach, a po okolicy pałętają się demony będące na usługach przewrotnego lorda Ody Nobunagi. Kimże jestem, by odmówić damie w potrzebie?

Zacznijmy od końca

Archaiczność wyłazi tu z każdego kąta, i nie chodzi nawet o rozgrywkę, bo trudno akurat o ten element mieć pretensje. Sęk w tym, że **to remaster zrobiony w najprostszy sposób**. Lekko uwspółcześniono sterowanie, podbito rozdzielczość, poprawiono angielski dubbing i ścieżkę dźwiękową oraz dodano obsługę panoramicznych monitorów. Cała reszta ostała się bez zmian. Przypudrowanie noska to jednak trochę za mało w przypadku niemal dwudziestoletniej gry.

Przyzwyczajenia wynikające z estetyki dzisiejszych produkcji nie pozwalają patrzeć na ten tytuł bez skrzywienia. Co mi bowiem po modelach w HD, skoro poziom uszczegółowienia boleśnie przypomina, z jakim starociem mam do czynienia, synchronizacja ruchu ust z dźwiękiem nie istnieje, a filmiki na silniku gry serwują rwane animacje i dygoczących paralitycznie bohaterów? Jeszcze gorzej prezentują się prerenderowane, średnio czytelne tła, bo – jak pamiętamy – Onimusha to seria wywodząca się jeszcze z czasów, kiedy trójwymiarowe modele poruszały się po statycznych planszach. Dziś rozwiązanie to spotykamy chyba już tylko w niskobudżetowych przygodówkach, kiedyś była to również domena survivali.

Gra się w to zresztą jak w stare Residenty – mamy więc uniwersum zbudowane z kiszkowatych korytarzy i klaustrofobicznych pokoików. Ćwierć kampanii mija nam na przełażeniu przez kolejne drzwi, bo w połowie lokacji niewiele jest do roboty. Taka forma budowania świata gry nie wzięła się oczywiście znikąd – to wynik ograniczonych możliwości sprzętowych, sposób na oszczędzanie pamięci w konsolach na przełomie wieków. A warto dodać, że „jedynka" początkowo była tworzona jeszcze na pierwszego Pleja, dopiero w trakcie prac zdecydowano się wypuścić ją na następną generację.

Drażni również **statyczna kamera, która w połączeniu z mikroarenami daje gotową receptę na podniesione ciśnienie**. Ciosy znikąd, czyli z miejsc, których jeszcze nie widzisz, to smutny standard. Poruszanie się po menusach to zresztą też makabra. Brzydkie okna i średnio wygodna nawigacja zmuszają do przeklikiwania się przez to samo dziesiątki razy, gdy chcemy użyć jakiegoś przedmiotu lub zwyczajnie zerknąć na mapę. Kiedyś norma, dziś rzecz nie do pomyślenia, bo kojarzona od razu z błędami projektowymi.

Teraz już będzie z górki

Na szczęście rozgrywka nie zestarzała się tak koszmarnie jak technikalia. Może

Onimusha 3: Demon Siege

Trzecia część Onimushy kończyła wątek konfliktu Samanosuke z lordem Nobunagą i choć nie była ostatnią odsłoną serii, jest najlepszą z nich, a już z pewnością najbardziej rozbudowaną. Grafika zaliczyła solidny lifting; zerwano z prerenderowanymi tłami, co pozwoliło uwolnić wreszcie kamerę, a epickie intro otwierające kampanię pamiętam do dziś – jedna z najlepszych animacji w historii gier, robi wrażenie nawet współcześnie. Najciekawsza była jednak sama opowieść, bo na gościnne występy wpadł Jean Reno, wcielając się w paryskiego gliniarza. Demon Siege rozgrywa się bowiem na przestrzeni wieków i zgrabnie skacze po epokach, dlatego też widok japońskich demonów pod wieżą Eiffla nie jest tutaj niczym dziwnym. Powiem krótko – z odświeżonej „trójki" ucieszyłbym się dużo bardziej.

Starcia z bossami to mocna strona Onimushy. I w zasadzie każdej innej gry Capcomu.

Walczymy w ciasnych pomieszczeniach, nie zawsze widząc, kto nas atakuje.

Orby trzeba przywołać specjalną rękawicą. Nie wpadają do kieszeni same z siebie, jak w innych slasherach.

dlatego, że wychowałem się na takich produkcjach i mam do nich ogromny sentyment, ale, do diaska, **mimo bagażu archaizmów w Onimushę nadal przyjemnie się łupie**. To klasyczny slasher (choć rzecz jasna bardziej statyczny niż późniejsi przedstawiciele tego gatunku), więc zabawa w głównej mierze ogranicza się do rachowania kości demonicznym zastępom. Zróżnicowanie w szeregach wroga jest zadowalające, a na szczególne wyróżnienie zasługują bossowie. I nic dziwnego – **starcia z silniejszymi przeciwnikami zawsze były mocną stroną gier Capcomu**.

Przypudrowanie noska to za mało po dwudziestu latach.

System fechtunku jest odarty z większej głębi i finezji – nie ma nawet rozróżnienia na mocne i słabe cięcia, nie mówiąc już o urozmaiconych sekwencjach ciosów. Jedyna różnorodność wiąże się z trzema typami oręża oraz możliwością odpalenia ataku magicznego (każdy inny, przypisany do konkretnego miecza) pożerającego pasek many. Dodatkowo możemy to wszystko wzmacniać, wydając zebrane na pobojowisku orby. Klasyka. Oprócz machania żelastwem da się również szyć do przeciwników z łuku, a pod sam koniec nasza zbrojownia wzbogaca się o broń palną, jednak z uwagi na niewielkie przestrzenie w żadnym momencie kampanii nie odczułem potrzeby, by korzystać z ataków dystansowych.

Drobnym urozmaiceniem jest możliwość pokierowania drugą z postaci, młodziutką Kaede. Dzięki kolekcji kluczy ma ona dostęp do nowych miejscówek. Dzierży też inną broń białą, ale zmiana ta nie wpływa w żaden znaczący sposób na rozgrywkę – jeśli nie liczyć tego, że Kaede nie zbiera orbów i nie może tym samym pompować swoich statystyk, więc za wygrane starcia nie otrzymujemy w zasadzie żadnej wymiernej nagrody.

Całkiem nieźle, trójka z plusem

Jednak nie samą walką samuraj żyje. Dużo tu myszkowania i eksploracji. Świat gry ma formę labiryntu, więc notorycznie wracamy po własnych śladach i przeczesujemy raz za razem te same miejscówki, bogatsi o nową umiejętność czy przedmiot, który pozwoli otworzyć ostatni pokoik na końcu korytarza. Kapkę to naciągane, ale dokładnie tak samo grało się w pierwsze Residenty – to ten sam schemat sztucznego wydłużania kampanii. Ta zresztą jest dość krótka – nawet przy pierwszym podejściu, gdy czeka nas sporo błądzenia i węszenia za jakimś sprytnie ukrytym fantem, bez którego nie otworzymy trzydziestych z kolei drzwi, **scenariusz pęka przed upływem mniej więcej czwartej godziny zabawy**. Kolejne odsłony serii były już znacznie bardziej rozbudowane (patrz: ramka).

Onimusha: Warlords dobitnie pokazuje, jak wiele się w grach zmieniło przez ostatnie dwie dekady. I wszystko fajnie, bo to w sumie kawał historii z czasów, gdy slashery budziły się do życia, by w późniejszych latach dać nam tak wybitne serie jak God of War, Ninja Gaiden czy perłę w koronie w postaci Bayonetty. Wszystko pięknie, bo miło odświeżyć sobie tak zasłużonego klasyka i przekonać się na własnej skórze, jak rodziła się jedna z ważniejszych marek na PS2. Wszystko cudnie, tyle że mógłbym w tym czasie robić tak wiele innych rzeczy... Jak choćby ogrywać Resident Evil 2. Bo teraz tak się powinno robić remastery. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 4

AUDIO 7

+ zaskakująco grywalna mimo lat na karku i licznych uproszczeń
+ muzyka jest w porządku, poprawiony dubbing również

− mocno niedzisiejsza oprawa mimo drobnych zabiegów upiększających
− sztywna kamera, kiszkowate lokacje i multum innych archaizmów

PEGI 12

PRODUCENT: FIRAXIS
CENA: 169 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: DO 12 GRACZY

PC: WIN 7/8.1/10 (64-BIT), CORE I3 2,5 GHZ/PHENOM II 2,6 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE 450/RADEON HD 5570

STRATEGICZNA • KATASTROFY NATURALNE • DODATEK

SID MEIER'S

CIVILIZATION VI

GATHERING STORM

Stoi po łydki w wodzie: **enki**

Dziś można chyba śmiało powiedzieć, że „szóstka" nie podbiła serc fanów tak jak genialna Civilization V dlatego, że developerzy podjęli niewystarczająco śmiałe próby, by powtórzyć tamten sukces. Ów strach przed radykalnymi zmianami przesączył się też do dodatków.

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 8

+ podnoszący się poziom oceanów
+ system dyplomatycznych uraz
+ 9 przywódców i 8 nowych cywilizacji

– większość to zmiany o niewielkim znaczeniu dla rozgrywki
– przenudny Kongres Światowy

CIVILIZATION VI: GATHERING...

Ten najnowszy **skupia się na próbie „ożywienia" mapy oraz mechanizmów dyplomacji w grze**. Nie wiem, czy to był przypadek, czy celowa zagrywka, ale już w drugiej turze mojej świeżej gry Kanadą (to jedna z ośmiu nowych frakcji w grze) tuż obok mojej osady wylała rzeka, co gra nazwała zresztą powodzią tysiąclecia. Katastrofy naturalne – powodzie, susze, tornada, burze, huragany, erupcje wulkanów – pojawiają się na mapie w losowych momentach, próbując co nieco zamieszać w wystroju niektórych kafelków. Ich intensywność można ustawić przed rozpoczęciem rozgrywki, ale na domyślnym drugim stopniu z czterech nie wpływają one na tok rozwoju w żadnym stopniu, z rzadka częstując zwiększeniem płodności gruntów czy odpalając nowy system pomocy pokrzywdzonym.

Nieprzewidywalność pogody rośnie wraz ze zwiększaniem przez cywilizacje dwutlenku węgla do atmosfery. Nowy wskaźnik pozwala śledzić jedyną faktycznie nieprzyjemną w dodatku cechę natury, jaką jest podnoszenie się poziomu morza wraz z topnieniem czap lodowych. Co prawda można zawczasu zlokalizować heksy najpodatniejsze na zalanie w czasach ery przemysłowej i później, ale czasem, zwłaszcza niczym Fenicjanie prowadząc strategię ekspansji osadami przybrzeżnymi, zdarzy się stracić dzielnicę lub dwie. Wprowadza to sprytnie kolejny problem, który warto mieć z tyłu głowy podczas rozwoju imperium... ale z drugiej strony wcale nie trzeba (no, chyba że próbujemy sił na mapie złożonej z samych archipelagów). Miejsca na lądzie i tak zazwyczaj jest pod dostatkiem, a na najpoważniejsze ekokatastrofy trzeba i tak poczekać do czasów, gdy można im już w miarę łatwo przeciwdziałać.

Podwójne combo tajfunu i topnienia czap lodowych pozostawiło moją luksusową wyspiarską dzielnicę w ruinie.

Jeszcze raz na siebie, proszę

Wspomniani Kanadyjczycy okazali się idealni do wypróbowania przemodelowanej dyplomacji. Gdy zdarzyło się, że Dżajawarman VII z Khmerów począł mi agresywnie nawracać miasta mimo uprzejmej prośby, by tego nie robił, zyskałem względem niego urazę – jedną z nowych walut dyplomatycznych – w wysokości pozwalającej na to, by móc wypowiedzieć mu świętą wojnę bez międzynarodowych reperkusji.

Drugą, i ważniejszą, z walut są względy dyplomatyczne uzyskiwane przede wszystkim poprzez sprawowanie kontroli nad państwami-miastami. Owe punkty wykorzystujemy do przegłosowywania rezolucji na forum Światowego Kongresu i... **o, rany, jak w porównaniu do innych stylów rozgrywki jest to niekreatywne i nudne**! Aby zwyciężyć dyplomatycznie, musimy zgromadzić 10 punktów zwycięstwa dyplomatycznego, co w moim przypadku sprowadzało się do tego, by co 30 tur wydać swój cały kapitał na zagłosowanie na dwa punkty dla siebie i... czekać na kolejny spęd. W ciągu 400 tur szansa na zdobycie dodatkowego punktu poprzez pomoc Kleopatrze, której pod nogami wybuchł wulkan, wydarzyła się raz. Ot, musiałem tylko uważać na relacje z Fenicjanami, bo skupiony na dyplomacji i kulturze byłem nieco w tyle z nauką i moją policją konną niewiele mógłbym wskórać przeciwko ich krążownikom.

Nie ma fal

Trochę szkoda, że Gathering Storm, podobnie jak poprzednie Rise and Fall, wprowadza sporo drobnych, ekscytujących na papierze mechanizmów, które **w rzeczywistości modyfikują rozgrywkę w stopniu zaledwie kosmetycznym**. Nawet standardowo załączany nowy scenariusz zamiast rozwinąć albo wręcz przerysować mechanizmy katastrof naturalnych(*) skupia się na epidemii dżumy w XIV wieku. A i tak dzięki przetaczającym się przez mapę falom zarazy wprowadza on do gry więcej dynamiki niż, wydawałoby się, cała reszta dodatku. Choć nieco dalej w numerze wystawiam niższą ocenę At the Gates, sugeruję zapoznać się z grą Jona Shafera i śledzić jej rozwój, bo w kwestii „życia" mapy robi nieporównywalnie więcej niż dzieło Firaxis. |CDA|

(*) *„Siły pływowe przelatującej obok Ziemi planety powodują niezwykłe, niszczące zjawiska pogodowe na całym globie. Masz sto tur, by znaleźć sposób na to, jak przetrwać – na środku oceanu lub w kosmosie". Wymyśliłem to przed chwilą i, cholera, grałbym z wypiekami.*

PEGI 16

PRODUCENT: ACKK STUDIOS
CENA: 72 ZŁ (PC), 80 ZŁ (NS), 84 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7, INTEL CORE I3 2,4 GHZ, 2 GB RAM, INTEL HD GRAPHICS 4400

ZACHODNI JRPG • HIPSTERSTWO • OJEJ

YIIK
A Post-Modern RPG

Postmodernistycznie wzdycha: **Rahid**

„Ojej" – krzyczę, widząc setny niepotrzebny zakręt fabuły. „Ojej" – mówię do siebie, trafiając na następną fatalną minigierkę. „Ojej" – wzdycham, kiedy zaczyna się kolejna nudna walka.

YIIK to gra-nauczka. To lekcja dla każdego, kto grając w jRPG, wpadł na kilka pomysłów, którymi chciał ten gatunek ulepszyć. Bo może takie usprawnienia wyglądają dobrze na papierze, ale kiedy zastosuje się je w praktyce, wychodzi jedno wielkie „ojej".

Modlitwa o szybką śmierć

Najwyraźniej widać to w trakcie walk, w których klasyczna, turowa wymiana ciosów zostaje urozmaicona minigierkami wymagającymi wyczucia czasu. Im lepiej sobie poradzisz z klikaniem w kolorowe fragmenty kręcącego się winyla, tym większe obrażenia zada główny bohater – podobne triki wykorzystano przy atakach innych postaci oraz unikach przed uderzeniami wroga. Niestety, jako że **system walki jest kompletnie niezbalansowany**, minigierki zamiast nieść ulgę szybko stają się dodatkowym ciężarem.

Ogromne paski życia przeciwników sprawiają, że nawet przypadkowe potyczki potrafią trwać kilkanaście minut, statystyki postaci zdają się nic nie znaczyć, przydatność umiejętności specjalnych waha się od „bezużyteczne" do „zapewnia automatyczną wygraną". W pewnym momencie złapałem się na tym, że w trakcie bitew nie planowałem swoich ataków tak, by zminimalizować otrzymane obrażenia, ale tak, by walka trwała jak najkrócej – ochoczo biłem tych przeciwników, którzy mieli najdłuższe animacje ataku.

Kazanie, o które nie prosiłem

Scenariusz zawodzi jeszcze bardziej. Jest rok 1999. Alex, dwudziestoparoletni stereotypowy hipster z rudą brodą i zamiłowaniem do winyli, wraca po studiach do swojej rodzinnej mieściny. Zbieg okoliczności sprawia, że spotyka pewną tajemniczą dziewczynę, która po kilku chwilach zostaje wchłonięta do innego wymiaru przez dziwaczne, kosmiczne stworzenia – a my ruszamy w pogoń, by ją odnaleźć. Szkopuł tkwi w pompatycznym nastawieniu samej gry – Alex jest straszliwym dupkiem, który uważa, że wszystko kręci się wokół niego, a YIIK wykorzystuje tę okazję, by uczyć go (i pośrednio również gracza) empatii, komentując problemy dotykające nas współcześnie.

Ten ryzykowny pomysł zostaje całkowicie zatopiony przez **fatalne pióro scenarzysty**. Poważne momenty stają się w najlepszym razie śmieszne, te z założenia zabawne wypadają niezręcznie, banalne morały zostają wygłoszone z kaznodziejskim nadęciem, a aktorzy głosowi, próbując ratować scenariusz, szybko popadają w kompletną groteskę. Brakuje mi współczucia dla postaci pojawiających się na ekranie, nie przejmuję się losem świata, a zakończenie, które powinno chwycić mnie za serce, przyjmuję z chłodem i znudzeniem. YIIK próbuje zmierzyć się z trudnymi tematami, stosując tanie, ograne triki, przez co w scenariuszu czuć znacznie więcej ambicji niż treści.

Balsam dla uszu, tanie krople dla oczu

Szczęśliwie chociaż forma jest zjadliwa. Mimo że grafika ma swoje grzeszki (potwory to w większości sztampowe szczury, nietoperze, uśmiechnięte kupy), to jaskrawa estetyka często potrafiła poprawić mi nastrój i nadać całemu doświadczeniu choć trochę charakteru. Najjaśniej błyszczy ścieżka dźwiękowa – zarówno w smętnych balladach, jak i skocznych motywach walk nareszcie można poczuć najntisowy, psychodeliczny klimat, w jaki celowali twórcy. **Jeśli chcecie poznać YIIK od najlepszej strony, nie wchodźcie na Steama, lecz raczej zajrzyjcie na Bandcampa.**

Nie mam ochoty przeklinać, wzdychać, zastanawiać się, „co by było, gdyby mieli większy budżet" albo „co poprawią łatki". Problemy tego tytułu tkwią głęboko pod skórą, wynikają z samozachwytu, przerostu ambicji i braku wyczucia medium. „Gry nie są stratą czasu", regularnie powtarzała mi wiadomość na ekranie ładowania. Co mogę odpowiedzieć po 25 godzinach spędzonych z YIIK, jeśli nie pełne zwątpienia „ojej"? |CDA|

OCENA

4+

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 7
AUDIO 8

+ ścieżka dźwiękowa to dobro
+ oprawa wizualna to (czasami) dobro

− kompletnie niezbalansowany system walki
− mdli, kiepsko zarysowani bohaterowie
− pełny potknięć scenariusz
− toporne sterowanie

Nawet jeśli przekonuje was ta estetyka, samą grą będziecie rozczarowani.

PEGI ?

PRODUCENT: THE KNIGHTS OF UNITY
CENA: 72 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: DO 5 GRACZY, ONLINE I HOT SEAT

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, PROCESOR DWURDZENIOWY 3 GHZ, 4 GB RAM, KARTA GRAFICZNA 1 GB OBSŁUGUJĄCA DIRECTX 11

PLANSZÓWKA • MECHY • RÓŻALSKI

SCYTHE
DIGITAL EDITION

Mechy Polanii nawiązują wyglądem do bombowca PZL.37 Łoś.

Miał złoty róg: **DaeL**

Jest rok 1920. Polania, Ruswiecja, Saksonia, Nordia i Krym rywalizują o wpływy i technologie na zgliszczach miasta-państwa nazywanego Fabryką. Ten, kto zwycięży, zostanie hegemonem Europii Środkowo-Wschodniej.

Karty spotkań to jeden z nielicznych w grze elementów losowych.

O tym, że w pracach Jakuba Różalskiego jest coś, co fantastycznie trafia do polskiej duszy, nie trzeba nikogo przekonywać. Patrzy sobie człowiek na sielankowy obraz, na którym wśród pasących się owiec kroczą ogromne mechy, i od razu ma ochotę wygrażać pięścią w stronę stolic państw ościennych. Grafiki artysty, nawiązujące do impresjonizmu i naturalizmu, a zarazem sięgające i po polski romantyzm, i po dieselpunk, od kilku lat robią prawdziwą furorę. Z obrazów Różalskiego narodziło się całe uniwersum (nazywane światem 1920+), w skład którego wchodzą również opowiadania oraz gry. Jedną z nich jest właśnie Scythe – **przeniesiona na ekrany komputerów, niezwykle wierna adaptacja planszówki** stworzonej przez Jamey'ego Stegmaiera. Gra daje nam sposobność, by spełnić marzenie o dowodzeniu polskimi mechami. Ku chwale Ojczyzny.

Wsi spokojna, wsi wesoła...

Ale niech was wielkie machiny wojenne nie zmylą. Scythe **to przede wszystkim gra ekonomiczna, a może nawet logiczno-ekonomiczna**, oparta na prostej do zrozumienia, acz wymagającej intensywnego główkowania mechanice. Rozgrywka toczy się na mapie przedstawiającej tereny wokół ruin Fabryki. Państwa są na niej reprezentowane przez figurki bohaterów i robotników, a później również mechy. W każdej turze gracz może wykonać dwie akcje, takie jak np. ruch albo produkcja. Tu ukryty jest jednak haczyk. Nie mamy w swych decyzjach pełnej swobody, bo akcje są powiązane w pary. I tak, przykładowo, dokonawszy zakupu surowców, nie można przemieścić jednostek ani wystawić mecha – jedynym dostępnym działaniem jest budowanie. Jako że każda akcja ma swój koszt w surowcach, głównym utrapieniem podczas rozgrywki jest takie planowanie naszych ruchów, abyśmy mogli jak najczęściej wykorzystać obydwie akcje. Zupełnie jak w szachach – **musimy poznać najefektywniejsze otwarcia, a potem planować działania na kilka tur do przodu**.

(Zbyt) wierna adaptacja planszówki.

Muszę przyznać, że kombinowanie, jak tu sensownie rozwinąć gospodarkę i jeszcze włożyć kij w szprychy industrialnych machin przeciwników, potrafi wciągnąć. Niestety po rozegraniu kilku partii entuzjazm będzie powoli stygł. Scythe oferuje nam tylko jedną mapę i pięć mocarstw (choć na mapie jest miejsce na kolejne dwa – przeczuwam DLC), a na domiar złego **sztuczna inteligencja jest do bólu przewidywalna, więc kolejne gry bardzo szybko staną się powtarzalne**.

Pozostaje multiplayer. W Scythe możemy grać zarówno przez internet, jak i w trybie hot seat. Niestety, chcąc skorzystać z pierwszej opcji, musimy uzbroić się w cierpliwość, bo chętnych do rozgrywki zbyt wielu nie ma. Tryb hot seat jest znacznie atrakcyjniejszy, w końcu nie ma to jak radość ścierania się z przeciwnikiem, któremu można spojrzeć w zdradzieckie ślepia. Tu jednak pojawia się pewien paradoks. Jeśli już mamy pod ręką żywego gracza, to czy nie lepiej byłoby rozłożyć prawdziwą, fizyczną planszę?

Chocholi taniec

To, co dla purystów będzie największą zaletą gry, czyli stuprocentowa wierność adaptacji, jest też największą jej słabością. Komputerowy Scythe nie oferuje niczego, czego nie dałaby gra planszowa. Pietyzm w odwzorowaniu pierwowzoru jest pod pewnymi względami wręcz szkodliwy dla designu gry. Weźmy na przykład interfejs, wzorowany na macie gracza. Można to było rozwiązać w sposób znacznie bardziej intuicyjny i czytelny, ale twórcy chcieli, aby każdy element pola gry przywodził na myśl planszowy oryginał. Szkoda. Na ołtarzu wiernej symulacji poświęcono wygodę gracza.

A jednak Scythe nie jest grą złą. To bardzo sprawna technicznie i atrakcyjna od strony audiowizualnej adaptacja popularnej planszówki. Tylko że trudno powiedzieć, do kogo jest skierowana. Pojedynczemu graczowi znudzi się dość szybko. W trybie multiplayer konkuruje ze swym planszowym pierwowzorem – i przegrywa. Jeśli więc miałbym tę grę komuś polecać, to chyba tylko tym, którzy rozważają zakup gry planszowej, ale obawiają się zbyt dużego wydatku. Komputerowy Scythe jest niemal pięciokrotnie tańszy od pierwowzoru, więc jako wersja demonstracyjna sprawdzi się znakomicie. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 7

+ ilustracje Różalskiego
+ fascynujący świat 1920+
+ chłopi i mechy
+ zmusza do główkowania

− tylko jedna mapa
− w trybie dla pojedynczego gracza szybko się nudzi
− po przegranej partii nie można wywrócić planszy

PEGI 7

PRODUCENT: FRIEND & FOE
CENA: 92 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

EKSPLORACJA BEZ FABUŁY • CHŁOPIEC I PTAK

VANE

Oszczędny styl graficzny może się podobać. Tylko jakim prawem animacja tak często przycina?

Latanie sprawia frajdę przez pierwszy kwadrans i jest w sumie najciekawszą rzeczą w tej grze.

Szukał sensu na pustyni: **Eugeniusz Siekiera**

Cudownie brzmi, nieźle wygląda, niemiło przycina i sakramencko przynudza. Vane to podręcznikowa definicja przerostu formy nad treścią – tudzież urokliwej, ale w gruncie rzeczy przerażająco pustej wydmuszki. A miało być tak pięknie...

Naprawdę miało być, jak babcię kocham! Gdy na papierze całość jawiła się niczym wypadkowa Podróży i Rime'a, a za jakość produkcji ręczyli swym słowem ludzie, którzy w przeszłości mieli okazję popełnić takie tytuły jak Killzone i The Last Guardian, oczekiwania miały prawo przebić sufit mojego mieszkania. I faktycznie, Vane ma coś wspólnego z produkcjami Team Ico. Spójność artystyczna odmalowanego uniwersum, fabularna oszczędność i niespieszna rozgrywka, a nawet pewna niezdarność i bezwładność kierowanej postaci (od razu przypomniał mi się bohater Ico).

Nie mamy pańskiej fabuły, i co pan nam zrobi?

Mamy oto chłopca, który potrafi zamienić się w ptaka. Czy raczej mamy ptaka, który w wyniku przedziwnych wydarzeń staje się chłopcem, mniejsza o szczegóły. **Minimalizm to słowo klucz, nie tylko obrazujące świat przedstawiony, ale i zakres naszych możliwości.** Nie żeby to w czymś przeszkadzało, bo zagadki środowiskowe są umowne jak wszystko tutaj. W ciele chłopaka niewiele możemy zrobić, nie licząc biegania i skakania. Od czasu do czasu pociągniemy za jakąś wajchę czy popchniemy inny obiekt, ale to wszystko. W ptasiej postaci w zasadzie podobnie – latamy, od czasu do czasu siadając na interaktywnym elemencie, by przywołać lub zmobilizować do określonej akcji inne ptaki. Oczywiście wtedy też szybciej pokonujemy większe przestrzenie, a sam lot przez pierwszy kwadrans sprawia nawet trochę frajdy, ale i to nudzi się bardzo szybko.

Rozległy, niemal wymarły świat nosi ślady dawnej cywilizacji, o której w zasadzie nic nie wiemy. Gra jest bardzo oszczędna w serwowaniu choćby strzępów informacji, nie podrzuca żadnych tropów, sugestii, notatek. Niczego. Interpretacja leży w tym przypadku całkowicie po stronie grającego, co osobiście uważam za pójście na łatwiznę. Co mi bowiem po krainie, która pod warstwą estetyczną nie niesie żadnej treści, nie kryje bagażu historii? Zostają pejzaże i garść domysłów, nic więcej.

Fundamenty ma wątłe, a wiele elementów nie zadziałało.

Cham się uprze i mu daj. No skąd wezmę, jak nie mam...

Ale to nie brak fabuły i przynudzająca rozgrywka są najgorsze. **System zapisu jest kompletnie nieprzemyślany** z uwagi na absurdalne rozmieszczenie checkpointów. Generalnie gra robi save'a między kolejnymi sekcjami, ale te potrafią być stosunkowo długie. W wyjątkowo rozwlekłym etapie, gdzie niczym żuk gnojowy toczymy ogromną kulę, **prosty błąd albo zablokowanie się w teksturze może nas cofnąć o pół godziny**. Absurd.

Vane wygląda nawet nieźle, ale niestety widoczki dość szybko powszednieją, gdyż świat gry to wielka skalista pustynia i szereg równie pustawych jaskiń. Mimo tego graficznego ascetyzmu animacja notorycznie przycina, choć akcji i dynamiki tu tyle, co na grzybobraniu. Drażni też to, że bohater tak strasznie się wlecze, a odległości do pokonania są zawsze spore. Ten prosty zabieg sprytnie maskuje fakt, że w gruncie rzeczy Vane jest grą bardzo krótką, bo gdybyśmy nie musieli tyle błądzić, kampania zamknęłaby się w czasie przeciętnego seansu w kinie.

Możliwość zamiany w ptaka to w sumie fajny bajer, bo całkowicie zmienia percepcję, ale z podobnych sztuczek korzystał szpak Mateusz z Akademii pana Kleksa, a był o połowę mniej pretensjonalny. Ale żarty na bok. Żebyśmy się dobrze zrozumieli – to nie jest typowo zła gra. Po prostu wiele elementów w niej nie zatrybiło, a wątłe i tak fundamenty zostały podkopane przez błędy. |CDA|

OCENA
4

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 6
AUDIO 8

+ ascetyczna oprawa i spójny wizualnie świat
+ świetna, klimatyczna muzyka

− niespieszna i przynudzająca rozgrywka
− rozdmuchanym światem maskuje krótką kampanię
− fabułę trzeba sobie napisać samemu
− bezmyślny system checkpointów
− spadki animacji
− praca kamery

PEGI 12

PRODUCENT: BANDAI NAMCO
CENA: 189 ZŁ (PC), 209 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 8 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3-7100 3,9 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 750 TI 2 GB

LATANIE • AKCJA • ŚLICZNOŚCI • UPROSZCZENIA

Sił rakietami: **Allor**

Za górami, za lasami, bardzo daleko, choć nie tak dawno, była sobie dziewczyna. I hangar, w którym razem z dziadkiem składała odrzutowiec. Taki prawdziwy, amerykański. W którym ostatecznie wzbiła się w powietrze. A chwilę później została zestrzelona.

ACE COMBAT 7
SKIES UNKNOWN

I nie, nie jest to wcale historia zmyślona. Znaczy – w zasadzie to jest, tyle że nie przeze mnie, a przez twórców najnowszego Ace Combat. Cóż, **dziwna fabuła w tej serii to nic nowego, podobnie jak zagmatwany sposób jej opowiadania**. Teoretycznie warto też zdawać sobie sprawę z faktu, że „siódemka" to formalnie sequel – wypadałoby więc wiedzieć, co takiego wydarzyło się w częściach czwartej i piątej. To jednak o tyle trudne, że pierwotnie „czwórka" została wydana 18, a „piątka" 15 lat temu. Sytuacja nie jest jednak beznadziejna, w każdym razie jeśli masz PS4, bo „piątkę" dostajesz w prezencie z „siódemką" (wersja na XBO zawiera „szóstkę", ale to już zupełnie inna para skrzydeł). Na szczęście dla osób nieznających poprzednich części lub mających gdzieś zagmatwaną fabułę, niewiele wnoszącą do tego, co dzieje się na ekranie, wszystkie przerywniki wideo można pominąć. I skupić się na najważniejszych punktach odprawy. Oraz wyborze maszyny, za której sterami – tym razem już samodzielnie – wzbijemy się w powietrze.

F-4, F-14 czy A-10?

Mimo fikcyjnej fabuły z równie fikcyjnymi państwami dostępne dla gracza maszyny nie są li tylko wymysłem grafików. To perfekcyjnie odwzorowane jedno- lub dwuosobowe odrzutowce świetnie znane wszystkim fanom lotnictwa. Począwszy od F-104, a skończywszy na F-22. Z dorzuconymi Mirażami, Gripenami, Rafaelami, Tajfunami, a także MiG-ami i Su. Szkoda trochę, że np. taki Harrier występuje jedynie w roli celu, nie da się również siąść za sterami Apacza (jak w jednym z poprzednich AC), ale generalnie i tak trudno nie szczerzyć zębów, patrząc na listę dostępnych maszyn. Zwłaszcza że na Tomcata da się tu przesiąść niemal na samym początku zabawy.

Dostępne w grze samoloty podzielone zostały na trzy grupy: myśliwskie, myśliwsko-bombowe oraz bliskiego wsparcia. Mogłoby się więc wydawać, że jeśli głównym zadaniem podczas misji będzie atak na cele naziemne, najlepiej wybrać np. A-10. A wcześniej go sobie odblokować, wydając masę kredytów. Ha, tak właśnie zrobiłem. Potem zaś, przeklinając swoją naiwność, wróciłem do F-14. I zacząłem ciułać na F-15. Bo standardowe rakiety powietrze-powietrze, których taki F-14 przenosi 84, bez najmniejszego problemu zniszczą także czołgi, cysterny czy tankowce. A-10 będzie miał ich wprawdzie 100, ale w praktyce to bez znaczenia, bo w razie czego w niecałe dwie minuty można wrócić do bazy i się dozbroić. Niby są jeszcze bronie specjalne, ale nie zmienia to faktu, że to **zwykłe myśliwce rządzą, pozostałe są zaś jedynie ciekawostką**.

VR rządzi

Dobra wiadomość jest taka, że to jedna z tych gier, w których tryb VR faktycznie wprowadza nową jakość. Ale są też złe. Po pierwsze, tryb VR to osobne misje, a nie dodatkowy sposób na przejście kampanii. Do tego zaledwie trzy. A jakby tego było mało, na razie dostępne są one wyłącznie na PS VR, co jest o tyle absurdalne, że to przecież posiadacze pecetów częściej będą mieli do dyspozycji porządny zestaw HOTAS. Dopiero taka konfiguracja pokazuje zaś, jak wiele wnosi porządnie zrealizowana wirtualna rzeczywistość w symulatorach. Dlatego też, choć o VR w AC7 sporo się mówiło, to tylko ciekawostka.

„Kocur" to teoretycznie myśliwiec przewagi powietrznej...

Tylko dla ekspertów

Domyślnie w Ace Combat 7 wybrany jest „normalny" model lotu. Z normalnością nie ma on jednak nic wspólnego, bo czy widział ktoś odrzutowiec, który nie może się przechylić na boki? Nie tylko zabija to cały realizm, ale przede wszystkim sprawia, że z ekranu wieje nudą. Dlatego przy pierwszym uruchomieniu najlepiej zmienić model lotu na „ekspert". Mimo groźnie brzmiącej nazwy daje on nie tylko znacznie większą swobodę, ale również zwiększa przyjemność z zabawy.

Co ciekawe, w wersji japońskiej tryby lotu nazwano „łatwy" i „normalny". I to ma sens. Najwidoczniej ktoś uznał jednak, że zachodni gracze to obrażalskie nooby, więc oznaczenia zmieniono. Nie daj się jednak zwieść: nawet jeśli masz tylko pada, „normalny" tryb lotu jest bez sensu i tylko psuje zabawę! A jeśli już masz problemy z poziomem trudności (jest wysoki), zmniejsz umiejętności przeciwników, ale modelu lotu nie tykaj.

To latające skrzydło to jeden z najbardziej charakterystycznych bossów. I jest chronione polem siłowym.

Śliczna, trudna i ze świetnym trybem VR. Ale ogólnie taka sobie.

Zresztą nie tylko w singlu. W multi przewaga maszyn dedykowanych walce powietrznej widoczna jest jeszcze bardziej. Dostępne są bowiem tylko dwa tryby: **deathmatch drużynowy oraz battle royale**, czyli wszyscy przeciw wszystkim. W obu liczy się tylko i wyłącznie umiejętność niszczenia myśliwców, a ta zależy przede wszystkim od szybkości i zwrotności, nie zaś liczby przenoszonych bomb.

...ale w atakach powietrze-ziemia i powietrze-woda też sprawdza się znakomicie.

Punkty kontrolne

Szybkość i zwrotność decydują także o sukcesach podczas kampanii. Wbrew pozorom nie jest o nie zresztą wcale tak łatwo. Największym problemem nie jest bowiem to, że zostaniesz zestrzelony. Na normalnym poziomie trudności twoja maszyna, zanim wybuchnie, bez problemu przyjmie na statecznik ze dwie-trzy rakiety, szybko też nauczysz się, jak bezpiecznie walczyć mimo ciągłego alarmu o zbliżających się pociskach. A w razie czego, choć wytrzymałość sama się nie odnowi, niemal zawsze można na chwilkę wrócić do bazy.

Gorzej z wyrobieniem się ze wszystkimi celami w zadanym czasie. Albo z obroną eskortowanej jednostki. Teoretycznie nie latasz sam – tak się jednak składa, że praktycznie i tak wszystko zależy od ciebie. Skrzydłowi coś tam niby gadają, coś tam robią i nawet w coś strzelają, ale efektów tego brak. Jeśli nie zrobisz czegoś ważnego sam... cóż, wrócisz do poprzedniego punktu kontrolnego. Żeby nie było niedomówień: wymagający poziom trudności zły nie jest, ale fakt, że **niektórych misji musimy się uczyć na pamięć**, a do tego wszystko trzeba robić samemu, już nieco irytuje. Zwłaszcza gdy sobie człowiek przypomni, jak to w poprzednich częściach można było skrzydłowym wydawać rozkazy, które ci wykonywali. Albo zmieniać im maszyny, dzięki czemu dało się samemu skupić na atakach naziemnych, bo miał kto zadbać o utrzymanie przewagi powietrznej.

To wszystko wpływa na ocenę końcową. Co z tego, że najnowszy Ace Combat 7 jest najładniejszym w serii, skoro jednocześnie **na niemal wszystkich innych polach (poza muzyką i dźwiękiem) to krok – lub parę – wstecz**? Sytuacji nie ratuje też ani VR, ani multi (o których w ramce). To wprawdzie nadal dobra gra, a do tego na konsolach to jeden z niewielu tytułów, które można od biedy uznać za symulator, ale po tylu latach oczekiwałem jednak czegoś lepszego. W każdym razie: nie gorszego. A to się niestety twórcom nie udało. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 8

AUDIO 8

+ wygląd
+ rzeczywiste maszyny
+ dość przyjemny model lotu
+ do wyboru angielskie lub japońskie głosy
+ fajne misje VR...

− ...ale tylko trzy
− szybko nudzące się multi
− uproszczenia względem poprzednich części

PEGI 3

PRODUCENT: DAVID OREILLY
CENA: 54 ZŁ (PC), OK. 60 ZŁ (PS4, NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: NS
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), 2 GHZ DUAL-CORE, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660

NARRACYJNY SANDBOX • MEDYTACJA • WSZYSTKO

EVERYTHING

Pytanie, czy najpierw była kura, czy: **Berlin**

Dziwny miesiąc – dostałem do zrecenzowania cztery gry, każda kompletnie z innej bajki, i każda na inny sposób niedopracowana. Jednocześnie to właśnie najdziwniejsza z nich, choć w zasadzie trudno nazwać ją pełnoprawną „grą", okazała się najciekawsza.

A byliście w Afryce? To nie dyskutujcie.

Takie tam w mikrokosmosie.

Człowiek odpowiedzialny za Everything stworzył parę lat wcześniej Mountain – pseudoeksperymentalną aplikację, w której celem było patrzenie na tytułową górę. Rzecz całkowicie bezsensowną i zupełnie na rynku niepotrzebną – odbiłem się zresztą tak bardzo, że twórczości Davida OReilly nie śledziłem w ogóle. A szkoda, bo gość ma w portfolio wiele interesujących rzeczy (w tym np. pracę przy Adventure Time). Żeby się tym jednak w ogóle zainteresować, potrzebowałem wypuszczonego wreszcie na Switchu Everything.

Cokolwiek

Everything jest, jak się na pewno już domyślacie, eksperymentem. **Eksperymentem, na dodatek, całkiem udanym, chociaż w żaden sposób nie powalającym.** Zaczynamy zabawę w czymś, co przypomina kosmos jako bliżej niezidentyfikowana istota, po czym klikamy guzik, żeby zacząć „myśleć". Proces „myślenia" sprawia, że stajemy się czymś więcej – w moim przypadku narodziłem się na Ziemi jako zebra. Nie miałem najmniejszego pojęcia, co robić, więc zacząłem biegać po mapie (czy raczej „turlać się", bo niektóre zwierzęta nie mają animacji chodzenia) – aż okazało się, że niektóre „byty" mają mi coś do powiedzenia, inne dają jakieś umiejętności: możliwość śpiewania, nawiedzania innych istot czy tańczenia z nimi. Przeniosłem się więc w ciało wielbłąda stojącego najbliżej mnie, po czym okazało się, że „zamieszkiwanie" go przez chwilę odblokowuje odpowiedni wpis w encyklopedii – gra zmieniła mi się wtedy w pokémonopodobne „złap je wszystkie".

Obiektów i ich rodzajów jest od cholery, bo w praktyce Everything jest grą, w której nawiedzamy sobie przeróżne „byty", większe albo mniejsze od nas – aż w końcu coś z tego wyniknie (czyli fabuła przejdzie do kolejnego etapu). Przeskakujemy z zebry w kozę, z kozy w żółwia, z żółwia w mrówkę, z mrówki w ziarnko piasku, z ziarnka piasku w cząstkę węgla, żeby wylądować na poziomie kwarków czy innych dziwactw, których pod mikroskopem się nie dojrzy. Ale możemy przeskoczyć też z zebry w słonia, ze słonia w drzewo, z drzewa w kontynent, z kontynentu w planetę, z planety w słońce, ze słońca w galaktykę, żeby... znowu wylądować na poziomie kwarków. Wszystko jest ze sobą połączone – i między innymi o tym OReilly opowiada w swojej grze.

Wszystko

Bo Everything, chociaż przez pierwsze kilkanaście minut wydaje się po prostu kolejnym durnowatym symulatorem byle czego, **ma konkretną fabułę – bardzo prostą, banalną, ale jednak usiłuje coś powiedzieć**. To głównie dosyć prosta opowieść o tym, że świat i wszystko, co go zamieszkuje, czy z czego się składa, to harmonijna całość.

I chociaż to wszystko, jak już się ten krótki tryb fabularny przejdzie, okazuje się banalne, to głównego zwrotu akcji się nie spodziewałem – i właśnie przez to, że całkowicie przekroczył moje oczekiwania, sprawił, że Everything zyskało dla mnie tyle uroku, że nie wrzuciłem go do przegródki „kolejne niezależne pitolenie". Ale niestety **nie jest to rzecz, którą mogę polecać komuś, kto nie jest naprawdę zainteresowany eksperymentami z formą gier** – nijak nie da się postawić tego w jednym szeregu z co bardziej szalonymi tytułami (zerknijcie chociażby na produkcje Sand Gardeners) czy bardziej dopracowanymi perełkami zbudowanymi wokół konkretnego gameplayu (Starseed Pilgrim!), ale jak na komercyjny produkt nie jest aż tak źle, jak mogłoby być.

Czepiałbym się tylko jednego. Wątpię, czy Everything jest w stanie podobać się komukolwiek, kto nie jest już graczem – albo przekonać kogokolwiek, kto nie zgadza się z jego przesłaniem. Na to, niestety, gra jest o wiele za słaba i nawet audiologi zawierające fragmenty wykładów Alana Wattsa (jednego z pierwszych popularyzatorów buddyzmu na Zachodzie) tego nie uratują. (Już lepiej po prostu go poczytać/posłuchać). Miło spędziłem z Everything wieczór, ale wracać nie będę, bo nie bardzo jest po co. |CDA|

EVERYTHING

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 4
AUDIO 5

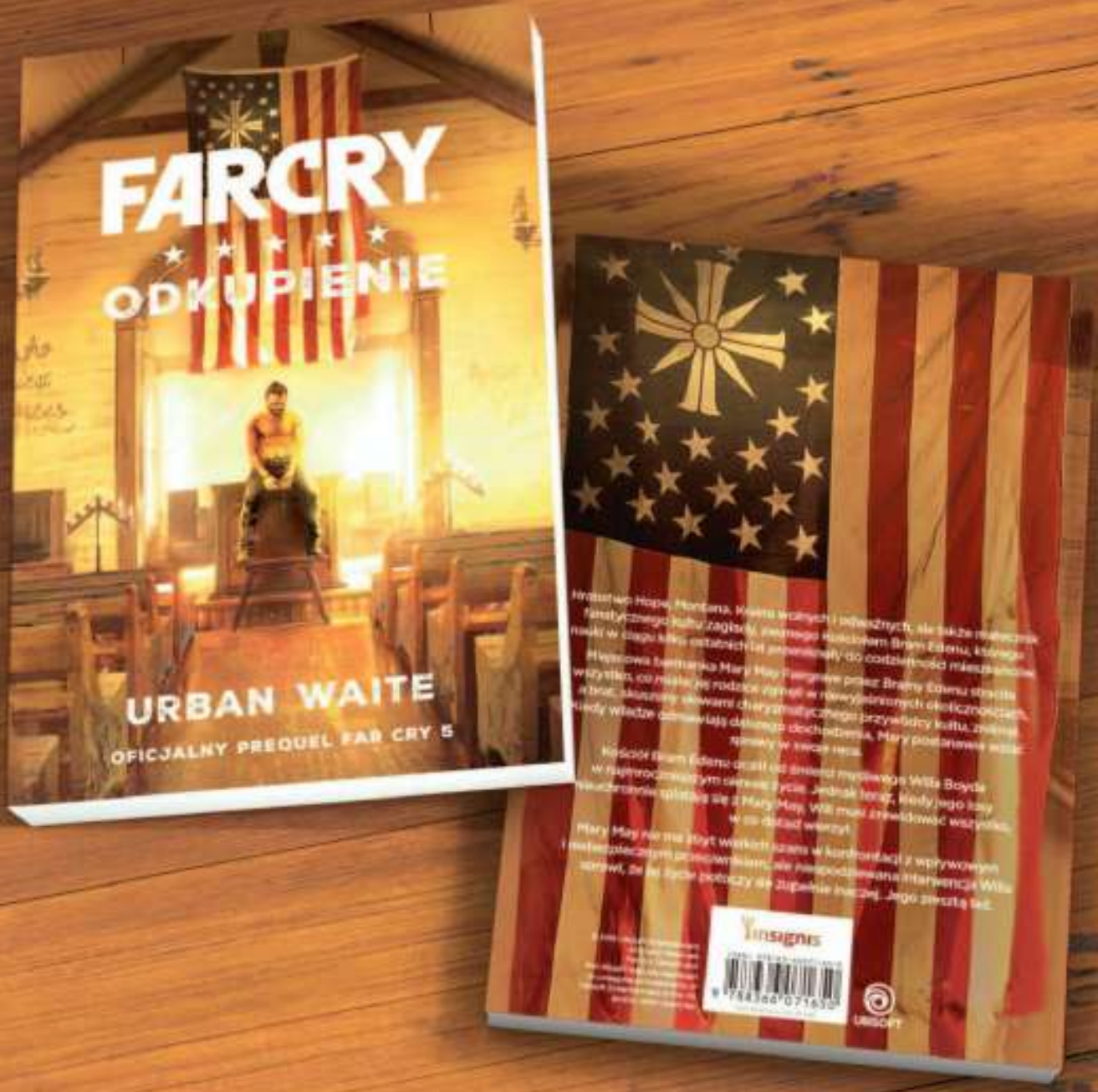
+ ciekawy pomysł
+ przyjemne wykonanie
+ Alan Watts

– dość płytkie

PRZECZYTAJ

★ ★ ★ ★ ★

OFICJALNY PREQUEL GRY FAR CRY 5



I POZNAJ PRAWDZIWE LOSY WILLA BOYDA ORAZ MARY MAY. PASJONUJĄCA POWIEŚĆ URBANA WAITE'A

FARCRY® ODKUPIENIE

JUŻ W KSIĘGARNIACH!

UBISOFT insignis

© 2019 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

PEGI 16

PRODUCENT: HUGECALF STUDIOS
CENA: 54 ZŁ (PC), 60 ZŁ (NS)
WERSJA PL: TAK
MULTI: NIE

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7 (64-BIT), PROCESOR 2 GHZ, 2 GB RAM, KARTA GRAFICZNA Z 1 GB PAMIĘCI

ZABAWA FIZYKĄ • LOGICZNA • BUDOWANIE MOSTÓW

WHEN SKI LIFTS GO WRONG

Jeśli coś wygląda głupio, ale działa, to nie jest głupie.

Robił aniołki w śniegu: **Davy Strange**

Zapamiętajcie: gdzie narciarzy sześciu, tam nie ma co zbierać, bo wyciąg nie wytrzymuje obciążenia.

Jeśli Poly Bridge wyrwał wam z życia długie godziny, to czym prędzej odłóżcie pismo, zaparzcie sobie kubek gorącej czekolady i zasiądźcie do wznoszenia orczyków na górskich stokach. W przeciwnym razie zostańcie ze mną i dajcie mi objaśnić, dlaczego powinniście to zrobić.

Lawinengefahr

When Ski Lifts Go Wrong to symulator budowania mostów – naszym zadaniem jest więc **stworzenie takiej konstrukcji, która nie przekroczy wyznaczonego budżetu i nie zawali się** pod ciężarem przemieszczających się po niej narciarzy. W tym wypadku mówimy głównie o wyciągach narciarskich, czyli kanapach, gondolach i talerzykach, ale nie brakuje tu też stawiania platform i wyskoczni dla wyczynowych snowboardzistów i motocyklistów. Rozgrywka sprowadza się do kombinowania i eksperymentowania, a także kurczowego zaciskania kciuków, by zmontowana konstrukcja wygrała pojedynek z fizyką.

Istotna jest tu możliwość sterowania postaciami. Dzięki temu możemy np. dohamować przed niestabilną skocznią czy obrócić się w powietrzu, by bezpiecznie wylądować na nartach, a nie plecach. Koniec z podporządkowywaniem się bezmyślnie pędzącym na złamanie karku pojazdom! W porównaniu do konkurencyjnych tytułów mamy tu też nieco więcej swobody. **Na większości map nie uświadczymy wyznaczonych punktów podparcia**, na których musimy postawić fundamenty – te wybieramy sobie sami. Co więcej, na późniejszych poziomach samodzielnie zadecydujemy o tym, jaki rodzaj wyciągu bardziej pasuje do naszej wizji. Pod względem dostępnych narzędzi wybór mamy jednak ograniczony – mowa o fizycznych platformach, drewnianych podporach i cięgnach. Przed szereg wychodzą armatki śnieżne pozwalające skierować gdzieś strumień silnego wiatru, dmuchającego pod narty dzielnym skoczkom.

Trudno się od niej oderwać.

Wyciąg!

Obcowanie z When Ski Lifts Go Wrong **to czysta, uzależniająca przyjemność**. Sterowanie jest nieskomplikowane, przez co możemy w całości oddać się inżynieryjnemu szałowi, niestrudzenie budując i testując wprowadzane poprawki. Szczególnie ucieszył mnie fakt, że zabrakło tu cudactw pokroju programowalnej hydrauliki z Poly Bridge, dzięki czemu nie musimy tracić czasu na przesuwanie poszczególnych elementów podpory o milimetry, modląc się, by tym razem machina podniosła się pod odpowiednim kątem.

Jak na bridge buildera tytuł ma też **dość niski próg wejścia**, co z pewnością ułatwia naukę podstaw i zachęca do eksperymentowania. Nie znaczy to oczywiście, że wszystko idzie jak z płatka, bo późniejsze poziomy wymagają już nie lada główkowania, a jeśli chcecie zbierać wszystkie opcjonalne gwiazdki, to już w ogóle możecie liczyć na dziesiątki porażek także na pozornie łatwych mapach. Tu jednak muszę postawić grze zarzut – z jakiegoś powodu puszczenie kilka razy z rzędu tej samej symulacji czasem daje różne rezultaty (raz wszystko się zawala, a raz nie).

Moje zauroczenie When Ski Lifts Go Wrong nie osłabło po kilkudziesięciu ukończonych poziomach – najzwyczajniej w świecie trudno się oderwać od ciągłego konstruowania zmyślnych wyciągów. **Wisienką na torcie jest tryb sandbox** i możliwość dzielenia się stworzonymi w nim mapami z innymi graczami, przez co o narzekaniu na niedostatek poziomów nie może być mowy.

Teoretycznie można by się przyczepić, że liczba podobieństw do Poly Bridge jest kolosalna – recenzowany tytuł wygląda dosłownie jak jego zimowe rozszerzenie – ale w końcu jak krasć, to miliony, a jak zrzynać, to od najlepszych. Developerzy z Hugecalf wprowadzili jednak tyle odświeżających gatunek zmian i funkcji, by wszyscy fani bridge builderów pokochali całym serduszkiem ochlapywanie śniegu krwią niewinnych narciarzy. |CDA|

WHEN SKI LIFTS GO WRONG

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 7

+ prosta w obsłudze
+ masa ciekawych (i wymagających) wyzwań
+ tryb sandbox i wsparcie warsztatu
+ możliwość sterowania postaciami

– fizyka czasem wariuje
– nie pozwala odejść od komputera, przysięgam

msi

Procesory Intel® Core™ i7
ósmej generacji

intel CORE i7 8th Gen

ZRECENZUJ i ZGARNIJ

1.02 - 28.02.2019

Dla laptopów gamingowych z kartami graficznymi NVIDIA GeForce ® RTX™

SPRAWDŹ PROMOCJE.MSI.COM

PEGI 7+

PRODUCENT: THE PIXEL HUNT
CENA: 18 ZŁ (PC, NS), 15 ZŁ (AND), 14 ZŁ (IOS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: NS
PC: WIN 7/8/10, 4 GB RAM

POWIEŚĆ WIZUALNA • MIŁOŚĆ • EMOJI

Bury me, my Love

تقبريني يا حبي

Nie płakał: **Berlin**

Rozmowa o takich grach jak Bury Me, My Love może pójść w dwie strony – rozpatrywania gry pod kątem jej znaczenia (w tym wypadku: tematu imigrantów z Syrii) albo konstrukcji (tutaj: projektowania historii w tekstówce z wyborami). Od politykowania jest Papkin, więc pisać będę tylko o tym drugim.

Ale, żeby nie było, kontekst jest w przypadku Bury Me, My Love bardzo, bardzo ważny – to w końcu **gra o syryjskich imigrantach**. Wcielamy się w niej w Majda, męża Nour, dziewczyny wyruszającej ze swojego zrujnowanego miasteczka w drogę do odległych Niemiec. Nie kierujemy jednak nikim bezpośrednio: wszystko dzieje się tylko i wyłącznie na ekranie komunikatora na telefonie Majda. **To gra w czatowanie – i niewiele więcej.**

Szybko okazuje się zresztą, że jesteśmy w tej relacji trochę na doczepkę – robimy za złego albo dobrego duszka popychającego faceta do pisania konkretnych rzeczy i wysyłania odpowiednich emoji. Najczęściej czytamy więc, co pisze do nas Nour, po czym wybieramy jedną z dwóch opcji dialogowych (ewentualnie jedną z trzech buziek) i czekamy na reakcję albo patrzymy, jak „nasz" bohater rozwija temat na własną rękę. Wrzucam przy tym „nasz" w cudzysłów, bo to kluczowa sprawa – Bury Me, My Love **nie daje nawet na chwilę zapomnieć o tym, że my, jako gracz, nie jesteśmy żadną z tych postaci**. To jednocześnie największa potencjalna zaleta tej gry, jak i jej największa wada.

Uciekając

Mocno zdefiniowane postacie pomagają w opowiadaniu tradycyjnych historii, zbyt mocno zdefiniowane postacie przeszkadzają jednak w wywołaniu w graczach wrażenia, że ta historia należały do nich. Właśnie dlatego jesteśmy w stanie sypać z rękawa imionami ciekawych bohaterów filmów, a w grach trudno doliczyć się chociażby kilku na miarę, nie wiem, Tylera Durdena czy Hannibala Lectera. Właśnie po to, żeby historia mogła należeć do gracza, bohaterowie, którymi gramy, tak często są raczej mało konkretni – im więcej ograniczeń (a takim jest chociażby konkretna biografia), tym większe ryzyko, że coś się u odbiorcy w kwestii identyfikacji z postacią może posypać.

Bury Me, My Love jednak, chcąc być grą fabularną – niestety w archaicznym już znaczeniu tego słowa – poszło w stronę mocno zdefiniowanych postaci. Bohaterem całości jest w końcu małżeństwo, które zna się od lat i doskonale rozumie swoje charaktery – zna swoje motywacje, przewiduje zachowania, bez problemu czyta między wierszami. Wszystko to zalicza się jednak do spraw, o których gracz nie ma bladego pojęcia, a okoliczności, w jakich przychodzi mu podejmować decyzje – emigracja z ogarniętego wojną kraju! – nie sprzyja powolnemu poznawaniu się z wirtualną dziewczyną, na której losy mamy bezpośredni wpływ, czy psychoanalizie jej męża.

To z kolei generuje problem na linii wiarygodność postaci – wpływ gracza na świat przedstawiony. I jest to jeden z najbardziej irytujących konfliktów, jakie można odbiorcy zaserwować. Bo z jednej strony jestem w stanie zrozumieć, że Nour i Majd mają „swoje zachowania" i niekoniecznie są to rzeczy, które sam bym zrobił. Z drugiej – **nie mam ochoty być karanym przez grę za to, że moje decyzje nie zostały uszanowane albo doprowadziły do innego efektu niż zamierzony** tylko dlatego, że nie miałem prawa ich zrozumieć.

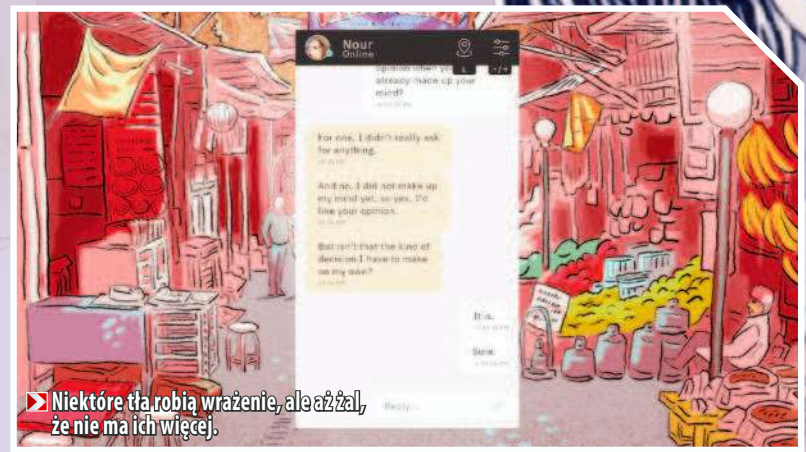
Uciekając dalej

Przy pierwszym odpaleniu Bury Me, My Love próbowałem przekonać Nour do trzymania się planu i jechania w konkretne miejsce pomimo potencjalnego niebezpieczeństwa – nie miała ochoty mnie słuchać i na koniec dyskusji stwierdziła jeszcze, że sama będzie podejmować decyzje. Chwilę później dostałem zresztą po łbie za to, że dziewczyny nie obudziłem, a ustawiła tylko jeden budzik i zaspała na autobus. A przecież WIEM, że to jej nigdy nie budzi, i powinienem był się upewnić, że wstała!

Wyłączyłem konsolę. Po co było zawracanie mi – graczowi – na starcie głowy iluzją możliwości dokonania jakiegoś wyboru, wpływania na bieg wydarzeń, skoro do niczego to nie doprowadziło? Po co był ten fragment z obwinianiem mnie za zaspanie, skoro ani nie miałem możliwości zaradzenia tej sytuacji w grze, ani – co oczywiste – nie miałem prawa wiedzieć, że dziewczyna ma tendencje do spania jak kamień?

W innym miejscu postanowiła zignorować moje rady – i widać było, że wpleciono ten moment tylko dlatego, że historia musiała potoczyć się dalej na niekorzyść Nour. Znowu poczułem się oszukany, bo takie coś nie ma nic wspólnego z fair play – to tylko marny zabieg fabularny, przeciwieństwo dawania graczowi wyboru. Tym bardziej że ostatecznie tylko dostałem elaborat o tym, jak ciągle jej rozkazuję i musi odpocząć, więc się na jakiś czas wyłącza. I to może działać nieźle – patrz: Firewatch – ale na pewno nie sprawdzi się w grze, w której główną dostępną interak-

Pomysł – super. Niestety pod względem graficznym mogło być lepiej.



Niektóre tła robią wrażenie, ale aż żal, że nie ma ich więcej.

cją jest sugerowanie dziewczynie rozwiązań problemów, o których do nas pisze!

Takich przykładów mam mnóstwo – a szczególnie irytujące są te momenty, kiedy grając po raz kolejny (w celu odblokowania innego zakończenia, których jest 19), widzi się znowu tę samą scenę i już się dobrze wie, czym ona się skończy. Nour jednak nie słucha i znowu ląduje w tym samym bagnie. Podobno pod maską Bury Me, My Love kryje się system śledzący morale dziewczyny i „poziom relacji". Brak możliwości wyjścia z roli bucowatego Majda i jakiejkolwiek informacji, co wpływa na te ukryte wskaźniki, sprawia, że historia i wybory – niestety skonstruowane z mniejszą gracją niż np. w wyznaczających standardy erpegach – i tak wydają się całkowicie arbitralne.

Wracając

Oczywiście można by powiedzieć, że wszystko, czego się czepiam, pojawiło się w Bury Me, My Love celowo i czemuś służy – mógłbym nawet bronić tej opinii. Problem w tym, że interaktywna fikcja potrzebuje bardzo jasnych i konkretnych zasad, które odbiorca musi rozumieć, żeby się na sto procent w historię wkręcić, a tutaj ich po prostu nie ma. Kiedy fabule wygodnie, wtedy albo okaże się, że nasza decyzja miała znaczenie – albo wprost przeciwnie. Można się tym zachwycać. **Rozumiem ludzi, którzy tę grę uwielbiają, bo ma w sobie sporo serca i ciepła, a momentami bywa naprawdę śliczna.** Są chwile, kiedy rzeczywiście można przejąć się losami Nour – niestety ja nie byłem w stanie przeskoczyć ani nad problemami designu, ani nad tym, że Majd jest generalnie raczej antypatycznym bucem (i nie przypominam sobie, żebym przez jakieś sześć godzin grania mógł chociaż raz powiedzieć „tęsknię...").

Ale jednak uciekając

Moją tezą jest więc to, że ta gra zyskałaby wiele, gdyby pozwoliła nam nie tylko odgrywać napisaną odgórnie rolę konkretnej postaci z małymi wariacjami, ale rzeczywiście chociaż spróbowała dać możliwość wcielenia się w kogoś takiego. Potrzebny byłby na start mniej zdefiniowany bohater, ciut więcej opcji dialogowych, nieco większy zestaw emoji i więcej komunikacji obrazkowej (dziewczyna przeprawia się z Syrii do Niemiec, co chwilę opowiada o przeróżnych dziwnych miejscach – pokażcie mi je!). Do tego dałbym konkretne reguły działania wyborów, a jeżeli miałbym już szaleć i zmieniać visual novel w rzeczywistą grę, to proste triki mogłyby wznieść całą tę zabawę na o wiele wyższy poziom. Jak ciekawie by było, gdyby Nour, bojąc się, że nie wstanie, poprosiła gracza o to, żeby obudził ją o szóstej rano – i ten rzeczywiście musiałby to zrobić zgodnie z prawdziwym zegarkiem.

To z kolei prowadzi mnie do dwóch spraw końcowych. Po pierwsze: żałuję, że w październiku 2017 miałem trochę za dużo na głowie, żeby jeszcze ogarniać indyki pojawiające się na telefonach, bo przegapiłem premierę Bury Me, My Love na iOS-ie. Z tego, co widzę, w wersji komórkowej na wiadomości od Nour rzeczywiście trzeba czekać – czasami parę minut, czasami parę godzin. I w tej formie to może być świetne narracyjne doświadczenie(*).

Po drugie: grałem na Switchu – i to po prostu gorsza wersja. Nie dość, że interfejs jest słabo przystosowany do podłużnego ekranu (a w trybie pionowym gra się niewygodnie, bo na dotyk reaguje raczej niechętnie), to jeszcze przepływ czasu wygenerowano za pomocą plan-

Sporo w niej ciepła, ale została źle zaprojektowana.

szy z zegarkiem lecącym w przód na wyciemnieniach. Te z kolei pojawiają się zbyt szybko tuż po ostatniej wysłanej wiadomości, co sprawia, że rzadko kiedy udaje się ją przeczytać.

Najgorszą rzeczą jest jednak to, że – w przeciwieństwie do prawdopodobnie 99,9% powieści wizualnych dostępnych na rynku – nie dostajemy przycisku pozwalającego nam cofać się do widzianych już fragmentów. A to, niestety, skutecznie zabija we mnie chęć przechodzenia Bury Me, My Love po raz czwarty, żeby zobaczyć więcej zakończeń i wnikliwiej analizować konstrukcję gry.

To produkcja, którą chciałbym uwielbiać, ale już po pierwszych pięciu minutach dałem sobie z nią spokój na dwa dni. Jest w tak wielu aspektach sprzeczna z moim podejściem do tego, jak należy projektować narrację, że **częściej byłem poirytowany niż poruszony**. A szkoda, bo materiał był interesujący i mogła wyjść z niego prawdziwa perełka. |CDA|

OCENA
5
GRYWALNOŚĆ 0
WIDEO 5
AUDIO 3

+ ma naprawdę fajne momenty
+ potrafi zaciekawić
− źle zaprojektowana
− nieprzesadnie ładna
− brak pomijania

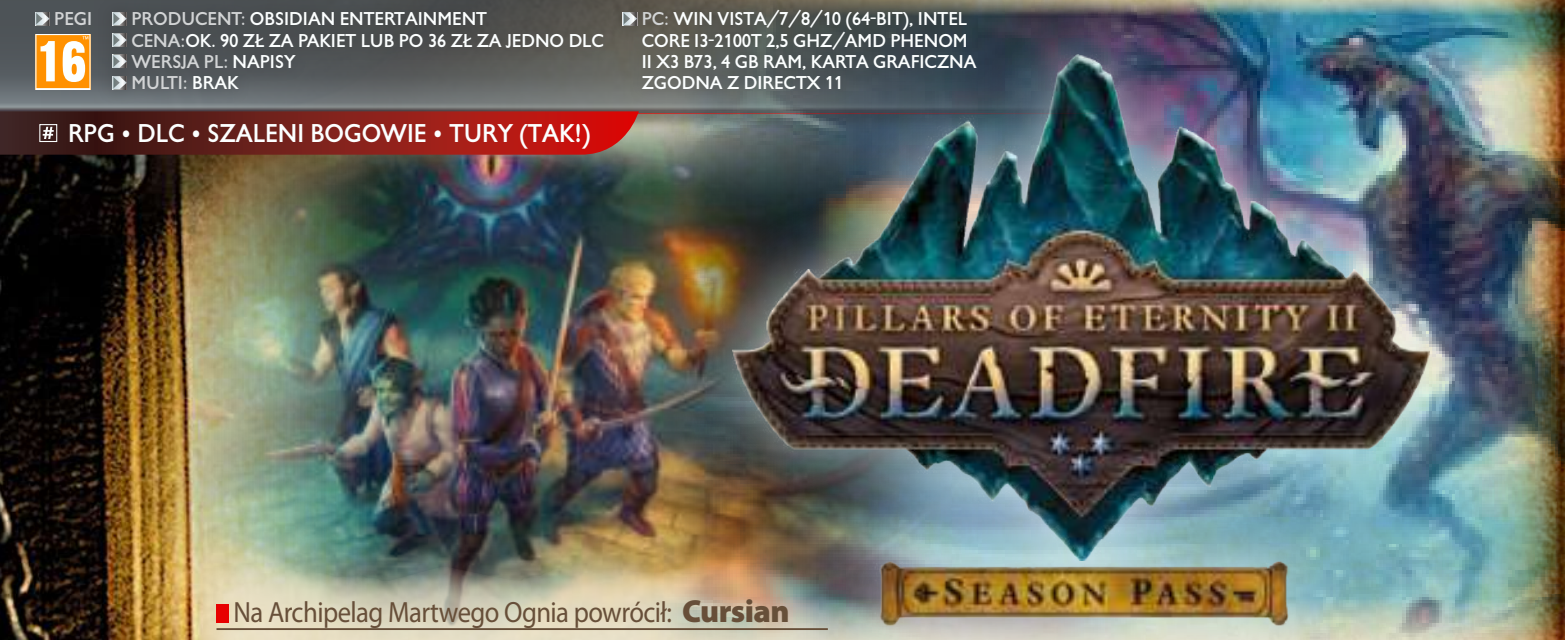
(*) Ale i generator fajnych angedot – na Reddicie ktoś opisywał, że jego dziewczyna spytała, kto mu wysyła SMS-y o drugiej w nocy, na co bezmyślnie odpowiedział „a, to tylko moja syryjska żona...".

PEGI 16

PRODUCENT: OBSIDIAN ENTERTAINMENT
CENA: OK. 90 ZŁ ZA PAKIET LUB PO 36 ZŁ ZA JEDNO DLC
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WIN VISTA/7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3-2100T 2,5 GHZ/AMD PHENOM II X3 B73, 4 GB RAM, KARTA GRAFICZNA ZGODNA Z DIRECTX 11

RPG • DLC • SZALENI BOGOWIE • TURY (TAK!)



Na Archipelag Martwego Ognia powrócił: Cursian

Wszyscy, którzy narzekają na swój los, powinni pomyśleć o Widzącym. Kilkusetmetrowy ożywiony posąg rozwalił mu chałupę, skłócone frakcje ścigają go po każdym zakątku Archipelagu Martwego Ognia, a i po godzinach nie może sobie spokojnie odpocząć. Jak nie globalne zlodowacenie, to wycieczka po lochach wybudowanych w trupie jednego z bogów. Po dodaniu do tego wszystkiego stresującej sytuacji w „obsydianowej" rodzinie wyłania nam się murowany kandydat na kozetkę.

Na wypadek

gdybyście przespali ostatnie miesiące, spieszę z krótkim rysem obecnej sytuacji. PoE II, choć ciepło przyjęte przez media, spotkało się z nikłym zainteresowaniem ze strony graczy i sprzedało wyjątkowo marnie. W listopadzie zeszłego roku mówiono o zaledwie 110 tysiącach egzemplarzy, przy czym za próg rentowności uznano 580 tysięcy. Katastrofa nie pozostała zapewne bez wpływu na decyzję o rzuceniu się w ramiona Microsoftu. Ten obiecał, że nie będzie się wtrącać w proces twórczy, a jego zasoby finansowe mogą pozytywnie wpłynąć na przyszłe projekty studia. Przekonamy się. Skoro już mowa o przyszłości, w ostatnim czasie Obsidian skupia uwagę przede wszystkim na czerpiącym z Fallout: New Vegas „kosmiczno-postapokaliptycznym" The Outer Worlds. Aż dziw bierze, że w całym tym chaosie ktoś znalazł czas na sklecenie obiecanych rozszerzeń do Deadfire. W dodatku całkiem niezłych.

Atak zimy (w tle dramatyczna muzyka)

Wyceniona na 90 złotych przepustka sezonowa składa się z trzech fabularnych DLC. Pierwsze z nich, Zimowa bestia, **urzeka niebanalnym zawiązaniem akcji**. Plączący się po pokładzie swego statku Widzący otrzymuje list od wysokiego rangą kultysty Rymrganda – boga głodu, zarazy, entropii i innych przytulaśnych spraw. O dziwo, nie znajduje w nim wyzwisk ani gróźb nieuchronnego zgonu, lecz zaproszenie na ucztę. Marzący o końcu świata wariaci umyślili sobie bowiem, że skoro za panem na Caed Nua ciągną się śmierć i zniszczenie, musi mieć nie lada chody u ich zimnolubnego bóstwa. Nie zdradzę, co wydarzy się dalej, ale krotochwile szybko ustają, a opowieść nabiera sporego dramatyzmu.

Na drodze Widzącego staje też nowy towarzysz, Vatnir. Niestety nie jest to pełnoprawny kompan w rodzaju Alotha czy Edéra, lecz jeden z grupki pomniejszych pomocników w typie Fassiny (spoko, ja też o niej nie pamiętałem, ale internet to naprawdę fajny wynalazek). Gość staje co prawda do boju, lecz odzywa się niechętnie, a jego wpływ na fabułę jest bliski zeru. Mimo wszystko Zimowa bestia stanowi jasny punkt zestawu. **Rozszerzenie oferuje całkiem niezłą opowieść i zabiera nas w jedne z najoryginalniejszych lokacji w grze.** Warto je odwiedzić, choćby dlatego, że pozwalają lepiej zrozumieć kilka kluczowych dla uniwersum momentów. Niestety ze względu na skalę DLC nie miało szans w pełni rozwinąć skrzydeł. Całość pęka w około 4-5 godzin, więc niektóre wątki siłą rzeczy potraktowano po łebkach. Mając na uwadze niewygórowaną cenę, można to jakoś przełknąć, ale zawsze byłem zwolennikiem odwrotnego podejścia: może być trochę drożej, byleby było dłużej.

Nudny, wtórny i bez sensu

Nie pojmuję, po diabła tego typu grom dodatki nastawione na walkę. Domyślam się, że wrzucenie kilku potworów na arenę i poszczucie ich na drużynę jest znacznie tańsze niż wybór ambitniejszej drogi, ale jak Beratha kocham, na cholerę mi coś takiego? Nacisk na bitewny aspekt zabawy uwypukla też najpoważniejsze mankamenty całej przepustki sezonowej. **Żadna z przygód nie przesuwa górnego limitu doświadczenia, więc rozwinięte ekipy doskonalą się wyłącznie poprzez wymianę sprzętu na lepszy.** Brak nowych zdolności(*) eliminuje potrzebę modyfikowania sprawdzonych strategii, a tym samym sprowadza zabawę do bezrefleksyjnego klepania wypracowanych schematów.

Problemem jest również kiepsko dobrany poziom trudności. Moi zabijacy przebiegli przez dodatki sprintem, nie napotykając po drodze poważniejszych przeszkód. Słowo daję, że gdyby tylko starczyło mi cierpliwości, większość tutejszych bossów położyliby pewnie samymi atakami podstawowymi(**). Można temu niby zaradzić, podnosząc stopień wyzwania

Brama do kieleckiego.

w opcjach, ale nie o to przecież chodzi. O ile inne DLC skutecznie kamuflują podobne bolączki fabułą, Odkrywczyni, Oprawca, Ocalały wykłada się na całej linii. Teoretycznie przebąkuje się tu coś o jednym z aspektów Galawaina, boga łowów, ale to zwykłe zawracanie mandoliny i marny pretekst do odbębnienia kolejnych walk. Opcjonalnie można też wybrać się na poszukiwanie artefaktów i przetrzebić kolejne stada wrogów. Ubaw po pachy.

Ciekawe, jak to zbudowali

Ostatnie z rozszerzeń, Zapomniane sanktuarium, trzyma na szczęście całkiem przyzwoity poziom. Tym razem bohaterowie ruszają tropem czarodziejki, która postawiła sobie za cel zbadanie sprawy gwałtownych wstrząsów trapiących Archipelag Martwego Ognia. Pan na Caed Nua nawiązuje współpracę z najpotężniejszymi magami Eory i wyprawia się w głąb pradawnych ruin wbudowanych w ciało jednego z bogów. Nie zabraknie grzebania w tajemnej wiedzy, zapobiegania plugawym rytuałom i odcinania dziesiątków macek. **Choć intryga zagęszcza się raczej niemrawo i pierwsze kilkanaście minut potrafi nielicho zmęczyć, w dalszej perspektywie twórcy uderzają w całkiem interesujące tony.** Niestety scenarzyści nie przewidzieli, że ktoś może spróbować podejść do zadań w nieoczywistej kolejności. W moim przypadku fabuła stała się przez to w pewnym momencie kompletnie niezrozumiała. Gra pomieszała ze sobą wydarzenia będące konsekwencjami wyborów, które teoretycznie powinny się wzajemnie wykluczać. W rezultacie, żeby ogarnąć, o co w tym wszystkim chodzi, musiałem powtórzyć spory fragment dodatku(***).

Dwa trafienia, jedno pudło – niezły wynik.

Zapomniane sanktuarium umiejętnie łączy za to kluczowe elementy „podstawki". W ramach rozpisanej na około sześć godzin przygody znalazło się miejsce nie tylko dla ględzenia oraz walk, ale także kilku zagadek. Jak na ironię starcia bywają tu niekiedy znacznie ciekawsze niż w arenowej Odkrywczyni. Jedno z nich toczy się na przykład w pomieszczeniu ostrzeliwanym przez magiczne ustrojstwo, regularnie wyłączające z użytku kolejne części przestrzeni.

Przepustka sezonowa do drugich Pillarsów okazała się całkiem przyzwoitą inwestycją. O ile Odkrywczyni, Oprawca, Ocalały to pozbawiona finezji zapchajdziura, pozostałe rozszerzenia powinny spodobać się weteranom serii. Nie wprowadzono w nich może nowych mechanizmów, ale fabularnie są na tyle dobre, że warto rozważyć kolejną eskapadę u boku Widzącego. Gdyby Zapomniane sanktuarium nie rozłaziło się w szwach, z czystym sumieniem wystawiłbym siódemkę. |CDA|

No dobra, ta muszla zdecydowanie potrzebuje Domestosu.

Tury dla wszystkich!

Prawdopodobnie zawiodę zwierzolubną część czytelników, ale nie obwieszczę za chwilę cudownego zmartwychwstania krów w wydaniu retro. Cała reszta może się już jednak szykować do zgodnego skakania pod niebiosa, bo w ramach jednej z ostatnich łatek do PoE2 (także w wersji bez DLC) dodano darmowy tryb z turowymi walkami. Nim pobiegniecie do komputerów, powinniście wiedzieć dwie rzeczy. Po pierwsze, obecnie to wersja beta, więc trzeba się liczyć z niedoróbkami. Po drugie, z uwagi na poważne zmiany w balansie nie można swobodnie przełączać się pomiędzy trybem tradycyjnym a turowym. Mówiąc krótko: jeśli planujecie bawić się po nowemu, musicie zapomnieć o starych zapisach i zacząć przygodę od początku.

Czy warto? Cóż, grałem tylko chwilę, ale wygląda to całkiem przyjemnie. Kolejność działania jest ustalana w oparciu o inicjatywę, a każda postać ma do dyspozycji dwie akcje: przemieszczenie się na wskazaną odległość oraz atak lub rzucenie zaklęcia. Brakuje tu oczywiście finezji rodem z ToEE, więc próżno oczekiwać kroków pięciostopowych i kontrzaklęć (w końcu to wciąż „tylko" Deadfire), ale zabawa stała się znacznie przejrzystsza. Nareszcie jest czas, by spokojnie reagować na te wszystkie „draśnięcia", „flankowania" i miliony innych statusów, które do tej pory zalewały ekran z siłą tsunami i często umykały uwadze grającego. Mam tylko pewne obawy co do tempa starć. Wyraźnie widać, że walki były projektowane z myślą o czasie rzeczywistym i nawet na początku potrafią się ciągnąć w nieskończoność. Strach pomyśleć, co się dzieje przy bossach. Z drugiej strony to tylko kwestia odpowiedniego balansu i niewykluczone, że w kolejnych łatkach będzie nieco lepiej.

Nowe oblicze PoE II nie ma oczywiście startu do Original Sin II, które od początku było projektowane z myślą o tego typu rozgrywce, ale jak na darmową odskocznię, spełnia swoje zadanie. Jestem przekonany, że za jakiś czas, gdy twórcy skończą robotę, a ja stęsknię się za ekipą Widzącego, zaciągnę się na drugi rejs.

(*) Jedno z zadań pobocznych z Zapomnianego sanktuarium pozwala zdobyć nowe zaklęcie, ale nie liczcie na fajerwerki.

(**) Nie dotyczy tzw. megabossów, bo to naprawdę twarde bydlaki, ale formalnie nie są oni częścią przepustki sezonowej i zostali dodani w ramach darmowych łatek.

(***) Skończcie jedno skrzydło, nim przejdziecie do drugiego. Będziecie wiedzieć, o co chodzi.

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 8

AUDIO 8

+ Zimowa bestia oferuje niezłą fabułę i pozwala odwiedzić ciekawe miejsca
+ Zapomniane sanktuarium również...

− ...choć przy wykonywaniu zadań w niestandardowej kolejności w opowieść wkrada się sporo chaosu
− Odkrywczyni, oprawca, ocalały to nudny zlepek kolejnych walk

PEGI 16

PRODUCENT: BIG BAD WOLF
CENA: 120-125 ZŁ (CAŁY SEZON)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3-2125 (3,3 GHZ)/AMD FX-4100 (3,6 GHZ), 4 GB RAM, GEFORCE GTX 750/RADEON R7 360

PRZYGODOWA • NIELINIOWA • RPG • OKULTYZM

Rozwija manipulację: **enki**

Czasami zapominam, jak bogate w środki do opowiadania historii i jak wyjątkowe w tym kontekście jest medium gier. I jak rzadko developerzy wykorzystują w pełni jego potencjał. Na szczęście raz na jakiś czas pojawia się coś takiego jak The Council.

THE COUNCIL

Rewelacja w świecie nieliniowych przygodówek.

To pięcioodcinkowa, silnie nieliniowa francuska przygodówka. Jej akcję osadzono w 1793 roku na terenie odosobnionej posiadłości, której gospodarz zaprosił w swe progi najbardziej wpływowe osobistości ówczesnego świata. Przybywamy tu jednakże – jako młody członek tajnego stowarzyszenia, Louis de Richet – w zupełnie innym celu. **Całość spowita jest gęstą mgłą okultyzmu i tajemnicy.**

Poszli...? Poszli. No, to skoro pozbyliśmy się wzroku tych, którzy są niegodni prawdziwego fabularno-mechanicznego olśnienia, przejdźmy do meritum. I trzymajcie się lampasów, bo będzie trzęsło.

Rozwojowo-Przygodowa Gra

W każdej dobrze skonstruowanej historii znajdziemy elementy subtelnej zapowiedzi tego, co dopiero nastąpi. Działa to na całkowicie podświadomym poziomie, nastawiając mózg na kojarzenie pewnych motywów w fabule i zmuszając go do zainwestowania w dzieło większej ilości uwagi. W przypadku The Council (którego szczegóły fabularne spróbuję w jak największym stopniu uchować w tej recenzji od grzechu spoilowania) znakomite przedstawienie tego, jak będzie wyglądała rozgrywka, stanowi niedługi prolog. W jego trakcie możemy bowiem w wyniku własnej decyzji nabawić (lub nie) bohatera wielkiej szramy przez cały nos, która zostanie z nami przez następne kilkanaście godzin zabawy. Niedługo potem stajemy zaś przed iście erpegowym wyborem klasy postaci (dyplomata, okultysta, detektyw), który podczas dalszej rozgrywki otworzy niektóre ścieżki postępowania i zamknie inne. **A to wszystko w tytule polegającym głównie na prowadzeniu dialogów.** I oglądaniu obrazów. Naprawdę w żadnej innej grze nie spędziłem tyle czasu, pałętając się między wiszącymi na ścianach dziełami renesansowych i barokowych mistrzów (wieczne propsy dla Caravaggia).

Oba te elementy – rozbudowana i głęboka nieliniowość (**konsekwencje naszych wyborów, często bolesne, zostają z nami do końca gry, zmieniając przebieg wielu późniejszych interakcji**) oraz system rozwoju postaci – łączą się w niezwykle wciągający gameplayowy miks niezależnie od tła fabularnego. W jego centrum znajduje się zaś ciekawa, zróżnicowana i pełna głębi charakterologicznej obsada bohaterów niezależnych. Tym bardziej interesująca, że w wielu przypadkach złożona z postaci historycznych.

Z księdzem jeden na jednego

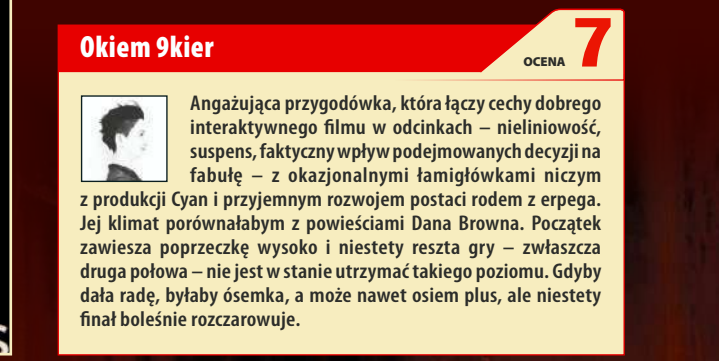
Gra ujęła mnie przede wszystkim tym, że podczas mojej około dwunastogodzinnej przygody nie miałem poczucia „przegrywania" nawet wówczas, gdy sprawy szły nie po mojej myśli. Pierwszy przykład – konfrontacja z kardynałem Piaggim, wysłannikiem Watykanu, zaraz na początku gry. Owa „konfrontacja" to w The Council odpowiednik pojedynku – wykorzystując zebraną wcześniej wiedzę na temat dyskutanta lub próbując odgadnąć jego mocne strony i słabości, musimy tak dobierać odpowiedzi na jego pytania, aby wyciągnąć od niego odpowiednią informację czy przekonać do jakiejś idei. Jeśli „skusimy" zbyt wiele razy, przegrywamy i gra toczy się dalej – zwykle po innych torach, niżbyśmy sobie tego życzyli.

W przypadku owej dyskusji z kardynałem chodziło o przekonanie go do przekazania głównemu bohaterowi koperty zaadresowanej do jego matki. Przegrałem ją sromotnie dlatego, że najpierw jak dureń wypaplałem, że jestem członkiem tego samego

To nie podglądactwo, to sztuka obserwacji!

Przegadać kardynała też trzeba umieć.

Każda z postaci ma głęboki rys charakterologiczny.



Okiem 9kier

OCENA 7

Angażująca przygodówka, która łączy cechy dobrego interaktywnego filmu w odcinkach – nieliniowość, suspens, faktyczny wpływ podejmowanych decyzji na fabułę – z okazjonalnymi łamigłówkami niczym z produkcji Cyan i przyjemnym rozwojem postaci rodem z erpega. Jej klimat porównałabym z powieściami Dana Browna. Początek zawiesza poprzeczkę wysoko i niestety reszta gry – zwłaszcza druga połowa – nie jest w stanie utrzymać takiego poziomu. Gdyby dała radę, byłaby ósemka, a może nawet osiem plus, ale niestety finał boleśnie rozczarowuje.

tajnego stowarzyszenia, co moja matka, a potem – z nadzieją, iż duchowny doceni moją szczerość – dwukrotnie zaparłem się, że Louis nie będzie przysięgać na Boga, że kopertę dostarczy w stanie nienaruszonym, skoro w Boga nie wierzy. Kardynał się zmarszczył, schował kopertę za pazuchę i tak oto do końca gry nie dowiedziałem się, co to była za korespondencja. Mój błąd polegał zaś na tym, że już od początku żal było mi wydawać punkty skupienia na nieodzowne przy trudnych konwersacjach umiejętności specjalne.

O, moja logiko, rozwijaj się

Tych jest aż piętnaście i przypisane są po równo do wspomnianych wcześniej trzech drzewek związanych z klasami postaci. Jako detektyw miałem z marszu odblokowane przesłuchanie, obserwację, naukę, logikę i zręczność – resztę otrzymywałem i dalej rozwijałem na przestrzeni kolejnych godzin gry. Gdybym podczas konfrontacji z Piaggim poświęcił odpowiednią ilość skupienia na kwestię związaną z nauką, mógłbym wyjść z tej sytuacji zwycięsko. A gdybym do tego wiedział, na którą umiejętność kardynał jest szczególnie podatny, odzyskałbym do tego nieco zasobów. Tego typu rozterki związane z każdą z postaci, które spotkamy na swojej drodze, nie tylko czynią przygodę innowacyjną i świeżą, ale również wymuszają podejście taktyczne. Zbieranych podczas przeczesywania posiadłości miksturek, które uzupełniają skupienie czy umożliwiają użycie jednego skilla za darmo, nigdy nie mamy wystarczająco na to, by dowiedzieć się wszystkiego od wszystkich(*). Ogromnym plusem jest zatem również to, że w wielu przypadkach to nie kosztowna umiejętność, tylko nasz osobisty zmysł detektywistyczny – pamięć do szczegółów i kojarzenie faktów – wystarczy do tego, by kogoś przegadać albo przechytrzyć.

Znów jednak pragnę podkreślić fakt, że **nawet tymczasowa porażka w The Council może obrócić się w dobre, a przede wszystkim ciekawe rozwiązanie**. Nauczyła mnie tego szczególnie końcówka trzeciego rozdziału, którą jako jedyną powtarzałem bodaj czterokrotnie po nieudanych próbach rozwiązania zagadki... tylko po to, by ostatecznie stwierdzić w pewnym momencie, że w sumie bardziej ciekaw byłem tego, jak akcja potoczyłaby się dalej, gdybym jak zwykle poddał się losowi.

Sto gier w jednej

Jakby tego było mało, scenariusz wielokrotnie rozszczepia się bez konieczności uczestnictwa w jakichkolwiek konfrontacjach i każe nam podejmować decyzje wpływające na dalszy przebieg wydarzeń. Czy zostaniemy przy kominku z grupką potencjalnych sojuszników, czy pójdziemy do innego pokoju, by dowiedzieć się więcej o nowej, tajemniczej postaci? Czy wrócimy do swojego pokoju w nadziei na nocną schadzkę, czy zdecydujemy się pomóc innej niewieście w nagłej potrzebie? **Rozgałęzień i rozwiązań jest tyle, że nie da rady obejrzeć wszystkiego nawet podczas dwóch przejść**, a niektóre z sytuacji są na tyle ciekawe, że spokojnie potrafię sobie wyobrazić rozemocjonowane rozmowy graczy opowiadających o swych przygodach w The Council... gdyby gra była równie popularna co np. seria The Walking Dead.

Big Bad Wolf dokonało bowiem tego, co obiecywały pierwsze produkcje Telltale, zanim jego zarząd postanowił utopić graczy w morzu gier tworzonych na licencji, ale za to bez pomysłu. **Grając w The Council, faktycznie wierzysz w to, że piszesz swymi wyborami własną historię.** Idziesz w nią, dajesz się jej ponieść mimo wszystko – zwłaszcza jeśli bliskie ci są tajemno-stowarzyszeniowo-okultystyczne klimaty powieści Umberto Eco czy, nie wiem, Dana Browna (oraz język angielski – tu jak w żadnej innej grze przydałaby się choćby tekstowa lokalizacja). A fakt, iż **na równi ze scenarzystami popisali się graficy**, tworząc nie tylko pękające od przepychu wnętrza, ale również niezwykle ekspresyjne – jeśli nie cokolwiek groteskowe – modele twarzy, sprawia, że przygodówkowy debiut studia z Bordeaux jest znakomitą pozycją zwłaszcza dla tych, którzy od przygodówek na co dzień stronią. |CDA|

OCENA 8+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

+ świetny system przygodowo-erpegowy
+ masa rozgałęzień fabularnych
+ intrygujący styl graficzny

– kilka konfrontacji wepchniętych kolanem
– brak polskiej wersji

(*) Inną sprawą jest fakt, że jeżeli wypijemy za dużo takich „dopalaczy" w trakcie danego podrozdziału, czeka nas zapadnięcie na jeden z kilku debuffów, które w wymierny sposób utrudniają prowadzenie owocnych konwersacji.

PEGI ?

PRODUCENT: MEGA CRIT
CENA: 90 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA (NAPISY)
MULTI: GLOBALNY RANKING ZADAŃ DZIENNYCH

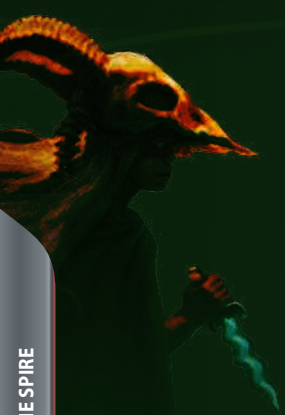
PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, PROCESOR 2 GHZ, 4 GB RAM, DOWOLNA KARTA GRAFICZNA

TAKTYCZNA • KARCIANKA • ROGUELIKE

Slay the Spire

Wyciska cytrynę: **9kier**

Każdą grę, którą recenzuję w CDA, chciałabym kochać tak bardzo, by liczba godzin spędzonych razem jeszcze przed premierą była trzycyfrowa. A mowa tu nie o setce, lecz dwóch!



Moje steamowe podium – 217 godzin ze Slay the Spire, 145 z Darkest Dungeon i 112 z XCOM-em 2 – pokazuje jasno, że inne gatunki niż gry taktyczne mogłyby w zasadzie nie istnieć, a ja i tak miałabym co robić. Jednak podczas gdy dwa ostatnie tytuły cechuje fabularna ciągłość oraz, przynajmniej w moim przypadku, olbrzymi stres, twór Mega Crit to maksymalnie dwugodzinne sesje, które relaksują mnie od miesięcy jak mało co. Znam Slay the Spire na wylot. Ograłam je wzdłuż i wszerz zarówno w wersjach standardowych, jak i z dziwacznymi modyfikatorami podczas zadań dziennych. A jednak **wciąż mnie zaskakuje** i, dam sobie rękę uciąć, będzie mnie zaskakiwać przez kolejne sto czy dwieście godzin.

Lemoniada z byle czego

Pełna rozgrywka to trzy lub cztery (w zależności od trybu) mapy, które trzeba pokonać, by dostać się na tytułową Iglicę. Wypełnione są rozmaitymi ścieżkami, wydarzeniami i lokacjami fabularnymi, podrzędnymi i elitarnymi przeciwnikami, a na końcu każdej z nich czeka boss. Wszystkie te elementy, a także zdobywane po drodze i wykorzystywane w walce relikty i karty, spadają na gracza losowo, a jak na prawdziwego roguelike'a przystało, śmierć jest permanentna i każe rozpoczynać zabawę od zera. Jednak **nigdy, ale to nigdy nie odczułam po zgonie prawdziwej frustracji**. Gra robi świetną robotę, utwierdzając gracza w przekonaniu, że każda porażka to jego wina.

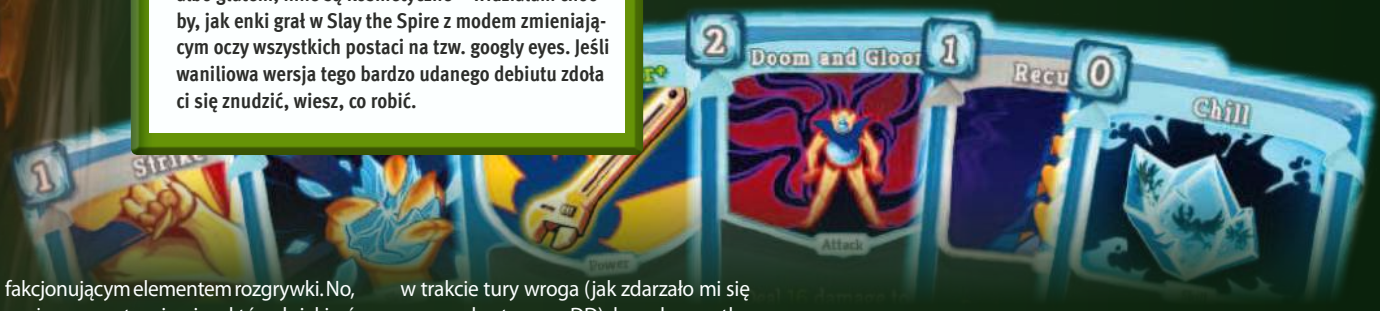
Ostatni rozdział jest krótki i intensywny. Na razie ukończyłam go tylko Cieniem, ale za to z łatwością.

Oczywiście, łut szczęścia ma tu duże znaczenie, bo od niego zależą relikty i karty, na które trafisz w czasie rozgrywki po walce oraz w sklepie, ale jest to istotne tylko wtedy, gdy z góry nastawiasz się na konkretny styl gry. W przypadku Slay the Spire, zresztą podobnie jak w przypadku każdego roguelike'a, warto zachować elastyczność. Jeśli gra uparcie podrzuca ci karty i relikty związane z blokowaniem, mimo że chciałbyś iść w obrażenia i mocne ataki, zbuduj talię tak, by nikt nie był w stanie przebić się przez twoją tarczę. Jeżeli jak na złość nie masz pod ręką trucizn, skup się na sztyletach. **Schadzki ze Slay the Spire to niejednokrotnie robienie lemoniady z niedojrzałych cytryn i z czego popadnie**, ale właśnie improwizacja i eksperymentowanie z kombosami – tu mięta, tam dwie kostki lodu, kapka miodu i... morela? – są najbardziej satys-

A gdyby tak przepisać kod?

Mega Crit udostępniło kod Slay the Spire modderom i umożliwia bezproblemową grę z modami. W efekcie Warsztat Steam pełen jest większych i mniejszych fanowskich projektów. Niektóre wprowadzają nowe postacie, np. pozwalają grać moim ulubionym wężem albo glutem, inne są kosmetyczne – widziałam choćby, jak enki grał w Slay the Spire z modem zmieniającym oczy wszystkich postaci na tzw. googly eyes. Jeśli waniliowa wersja tego bardzo udanego debiutu zdoła ci się znudzić, wiesz, co robić.

I raz jeszcze w te kleszcze!



fakcjonującym elementem rozgrywki. No, może poza sytuacjami, w których jakimś cudem udaje się pokonać bossa przy użyciu śmieciowej talii(*).

Cuda na kiju

Mówię „jakimś cudem", ale w praktyce losowość w trakcie starć nie istnieje. To zresztą jeden z powodów, dla których Slay the Spire nie stresuje mnie tak jak Darkest Dungeon czy XCOM 2. Tu możesz sobie dokładnie policzyć, ile zadasz obrażeń, a nad głowami (czy też ich odpowiednikami) przeciwników wyświetlają się ich intencje. Stąd wiesz, ile musisz wybronić lub przyjąć na klatę, a także kiedy warto inwestować w osłabianie wrogich ataków.

Niektórzy mogliby uznać, że taka mechanika jest nudna, lecz ta decyzja projektowa czyni grę faktycznie taktyczną – a do tego nie trzeba w niej zasłaniać oczu w trakcie tury wroga (jak zdarzało mi się z powodu stresu w DD), bo od początku wiadomo, co w jej trakcie nastąpi. Slay the Spire pokazuje, że gra taktyczna może przykuwać do fotela na długie godziny bez odbierania graczowi psychicznego komfortu. Mega Crit prosi graczy do tańca, w którym następuje uprzejma i otwarta wymiana energii.

Nie cierpię pączków

Sposobów, na jakie można się bawić, jest mnóstwo, zwłaszcza biorąc pod uwagę możliwość wyboru jednej z trzech zróżnicowanych postaci (w tych rolach Pancernik, Cień i Defekt). Jedynym kryterium okazuje się naturalnie to, czy tworzony w locie, jedyny w swoim rodzaju build przetrwa próbę Iglicy. Na twojej drodze czekają choćby szczury z grzybami wyrastającymi z brzuchów, wielkie kamienne głowy, gluty, rogate gremliny – wro- »

Bo tylko trzy startowe kulki to powód do wstydu.

POMOCNA DŁOŃ

- Mapy składają się z kilku symboli: dwóch rodzajów wrogów (te z rogami to przeciwnicy elitarni), ognisk (możliwość leczenia lub ulepszenia karty, a przy odpowiednich reliktach także innych akcji), sakiewek (kupców) oraz znaków zapytania (wydarzeń fabularnych, skarbów, przeciwników lub sklepów). Po dróżkach możesz się poruszać wyłącznie do góry, więc przemyśl trasę, bo nie da się wrócić.
- W grze znajdują się trzy postacie. Pancernik (Ironclad) to klasyczny, bazujący na sile i regeneracji wojownik. Cień (The Silent) to łotrzyca, którą najczęściej buduje się w sztylety bądź trucizny. Defekt (Defect) to automat manipulujący przywoływanymi sferami. Nie wszyscy bohaterowie są dostępni od początku.
- Zwłaszcza na początku dokładnie czytaj opisy wrogów. Regularnie sprawdzaj ich statusy, najeżdżając kursorem na ikonki pod przeciwnikami.
- Chodź na jak najwięcej elitarnych wrogów, oczywiście jeśli możesz sobie na to pozwolić. Wypadają z nich relikty, których będziesz potrzebować, aby mieć szansę w kolejnych aktach.
- Relikty i karty potrafią owocować niesamowitymi kombinacjami. Łącz je w taki sposób, by wykorzystywać ich zalety.
- Nie zniechęcaj się. Nie ty pierwszy miałeś, wydawałoby się, świetną talię i padłeś na pączkach w trzecim rozdziale.

Alternatywne grafiki

Pokonaj czwarty rozdział daną postacią, a będziesz mógł zmienić grafiki zdobiące jej karty na... yyy... Każda z alternatyw wygląda na zrobioną w Paincie przez kogoś, kto miał trzy minuty na sklecenie obrazka na touchpadzie, i nie gram już ze standardowymi grafikami, bo taki choćby „leg sweep", w którym ktoś czyści nogę stwora miotełką, jest przeuroczy.

Bez walki nie ma kołaczy, znaczy się lootu.

Pokonanie ponownie pierwszego bossa, gdy jestem już w trzecim rozdziale? Dawać ten relikt!

Okiem enkiego

OCENA 9+

Slay the Spire to gra, która jak żadna inna sprawia, że sam chciałbym być developerem i mieć kupę radości ze szlifowania tak grywalnej produkcji. To tytuł, dla którego wieczorami 2018 roku porzucałem LoL-a, co w przypadku singlowych gier wydawało mi się niemożliwe. Ogromną siłą jego roguelike'owych mechanizmów jest przejrzystość i intuicyjność zasad. Mega Crit odrzuca zaciemniające systemy procentowego zwiększania statystyk na rzecz działań matematycznych z klasy drugiej be – „podwój swą siłę", „trzykrotnie zwiększ zatrucie wroga", „walnij wszystkich za 34 punkty obrażeń" itp. Karty o takiej mocy z przyjemnością wykłada się na stół. A jakby było mało (a mnie jest mało) przygotowanych przez twórców, najpopularniejsi modderzy fantastycznie wpisują się ze swymi autorskimi postaciami i taliami zarówno w styl, jak i gameplayowy humor Mega Crit. I tylko szkoda, że oprawa graficzna wygląda tak, jakby do jej stworzenia zatrudniono, za przeproszeniem, mnie.

SLAY THE SPIRE

OCENA 9+

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 7
AUDIO 8

- + duża swoboda w tworzeniu buildu
- + zróżnicowanie kart, reliktów, wrogów i wydarzeń
- + prawdziwie taktyczna
- + wymagająca
- + klimatyczna oprawa, zwłaszcza muzyka
- + codzienne wyzwania i inne tryby
- + dopracowana od miesięcy
- + nie frustruje nawet po wielu godzinach
- + wsparcie dla modów
- + da się grać na padzie
- + Defekt <3
- − krótki czwarty rozdział

gowie o zróżnicowanych mechanizmach działania. Na jednym opłaca się zagrywać karty ataku jako ostatnie, inny wraca z martwych, jeśli w pobliżu jest jego rodzeństwo, ktoś jeszcze umiera po zaledwie paru turach, a jego supersilne ataki osłabia się, zabierając mu zdrowie.

Moim absolutnie ulubionym przeciwnikiem jest Wonsz, który sprawia, że koszty kart stają się na czas jednego starcia losowe(**). Nie cierpię za to pączków (czy raczej bossowego duetu składającego się z pączka i kostki, znanych w polskiej wersji językowej jako Donutan i Cleo), a także nieprzewidywalnego stwora, który zmienia intencję za każdym razem, gdy traci zdrowie. Jeśli chodzi o grywalne postacie, uważam, że im dalej, tym Mega Crit robiło lepszą robotę. Pancernik (Ironclad) jest nudnawym, klasycznym wojownikiem bazującym na sile i odrobinie regeneracji. Cień (The Silent), czyli łotrzyca, odpowiadała mi znacznie bardziej – nie dość, że może za pomocą trucizn zadawać obrażenia rozłożone w czasie, to jeszcze da się ją budować w sztylety, których zagrywanie nic nie kosztuje. Defekt (Defect), mój ulubiony bohater, to już jazda bez trzymanki. Ten automat włada magią przywoływania sfer, a manipulacji różnymi rodzajami kulek (mróz to bloki, elektryczność to zwykłe, a ciemność kumulowane obrażenia, plazma to energia) często nie brakuje rozmachu.

W tej chwili nie widzę dla StS-a żadnej konkurencji.

Tak trzeba żyć

W przeszłości miałam okazję grać w kilka taktycznych karcianek. Niektóre (jak Faeria czy Scrolls) były bardzo dobre lub dobre, inne (jak wczesne wersje Shardbounda, Nowhere Prophet czy smite'owego Hand of the Gods) mierne. Już beta Slay the Spire – przypomnę, że **gra dostępna była na Steamie długo przed pełnoprawną premierą** – zjadła każdą z nich na śniadanie. Wraz z wprowadzeniem w mię-dzyczasie Defektu, dodatkowych trybów (coraz trudniejsze wyniesienie, codzienne, zróżnicowane wyzwania) i czwartego, finałowego rozdziału przepaść jeszcze się pogłębiła i w tej chwili nie widzę dla produkcji Mega Crit żadnej konkurencji. Tak powinno się robić wczesne wersje i tak powinno się debiutować. |CDA|

(*) Nazywam taką śmiećdeckiem.
(**) Jego oko – mające takie same właściwości jak opisywany debuff – jest zresztą jednym z dostępnych „bossowych" reliktów. Rozważ go, jeśli masz w talii mnóstwo drogich kart.

PEGI ?
PRODUCENT: CONIFER GAMES
CENA: 108 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
PC: DZIAŁAJĄCY

STRATEGICZNA • CYWILIZACJA • NIEDOROBKI

Wbija nóż w plecy: **enki**

Jon Shafer, główny projektant rewelacyjnej Civilization V, po odejściu z Firaxis dłubał nad swym autorskim projektem dobre siedem lat. Niestety, wciąż za krótko.

Historia powstawania At the Gates pełna jest wspomnień Shafera o całych latach życia na krawędzi załamania nerwowego, ale także o poczuciu dumy ze stworzenia czegoś bliskiego własnemu sercu. Gdyby ktoś nakręcił dokument przedstawiający proces powstawania gry, obejrzałbym go z zapartym tchem. Ale jestem tu po to, by ją zrecenzować, i robię to z ciężkim sercem.

Obietnice...

Choć wyraźnie czerpie z dorobku Cywilizacji, strategia Shafera **skupia się na ściśle określonym okresie upadku Cesarstwa Rzymskiego**, do trumny którego to my, gracze, mamy wbić ostatni gwóźdź.

Pod względem złożoności rozgrywki At the Gates ma się do nowożytnych Cywilizacji jak stary X-Com do nowych XCOM-ów. Wprowadzone przez Shafera mechanizmy mikrozarządzania poszczególnymi klanami wchodzącymi w skład naszej frakcji (w największym skrócie AtG to Cywilizacja, w której wszystkie jednostki są silnie wyspecjalizowanymi robotnikami) składają ekscytujące obietnice pod względem możliwości strategicznych. Do tego dochodzi również relatywnie powoli płynący czas, co pozwala z kolei na wyraźny wpływ pór roku i pogody na mapę. W tym na przejezdność rzek, żeglowność otwartych wód czy ilość zaopatrzenia dla jednostek, które zimą zapuszczają się daleko od granic naszych włości. Czasem wyleje rzeka, czasem śnieżyca unieruchomi wojsko – **heksy w At the Gates „żyją" w stopniu, do jakiego wiele innych gier 4X nawet się nie zbliża**. Więc dlaczego, jak mało innych produkcji 4X, gra Shafera jest taka nieudana?

...bez pokrycia

Ano dlatego, że wszystko to przykryte jest grubą pianą nudy i niedoróbek. Warunki zwycięstwa są dwa – albo przejmiemy jedną z dwóch stolic rzymskich na mapie, albo wytrenujemy pięć legionów, którymi następnie automatycznie rozsadzimy cesarstwo od środka. Niezależnie od obranej ścieżki czeka nas pozbawione znaczących interakcji przeklikiwanie tur. **System dyplomacji to tylko szkielet.** Gramy więc głównie sami ze sobą, gromadząc coraz więcej surowców i czekając na powrót karawany – wędrownego konglomeratu o nieograniczonych funduszach, który przyjmie każdą nadwyżkę naszych towarów. A to z kolei szybko zamienia początkowe problemy finansowe we fraszkę.

Diament, który nigdy nie zalśnił.

Swoje za uszami ma też system klanów, czyli de facto jednostek, które dołączają do nas cyklicznie i którym sami określamy następnie rolę. Każda z nich opisana jest dwiema losowymi cechami, w tym okazjonalną skłonnością do konfliktów, co sympatycznie dynamizuje zarządzanie nimi. Z jakiegoś powodu jednak nie da rady, nawet kosztem niezadowolenia innych rodzin, wyrzucić niechcianego klanu z frakcji – choćby jego członkowie byli leniwymi, trędowatymi malkontentami ze skłonnościami do kradzieży. Co gorsza, klan wytrenowany w bardziej zaawansowanej profesji z danej dziedziny zapomina, co umiał wcześniej. A jako że mamy tylko jedno miasto i jeden slot na szkolenie, wszystko to w niezwykle irytujący sposób przeciąga się w czasie.

Kwaśną wisienką na i tak mało smacznym torcie jest **naprawdę zły interfejs**, którego okienka potrafią niechciane zmieniać swoją szerokość i który nie przekazuje jasno wielu istotnych informacji (na przykład do kogo należy dany obszar na mapie...). Opcje pozaszywane w pliku XML, do którego edycji odsyła menu; niewyłączalne autosejwy, które co turę generują kolejne 3 MB danych na dysku (!) – obok nużącego endgame'u są to podstawowe powody, dla których **At the Gates przydałby się jeszcze rok poprawek**, na przykład we wczesnym dostępie. |CDA|

OCENA
5+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 7
AUDIO 6

+ ładna, „żyjąca" mapa
+ ciekawa mechanika klanów
− nieprzemyślany endgame
− fatalny interfejs
− wiele amatorskich niedoróbek
− system dyplomacjopodobny

Każdy klan może mieć jedną z kilkudziesięciu profesji.

Z liczbą surowców (po lewej) twórca zdrowo przestrzelił.

PEGI 3

PRODUCENT: WARPFISH GAMES
CENA: 44 ZŁ (PC), 42 ZŁ (PS4), 45 ZŁ (XBO, NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, PROCESOR DWURDZENIOWY 2,2 GHZ, 2 GB RAM, GEFORCE 310M/RADEON HD 5450

PLATFORMER • INDYK DLA MASOCHISTÓW

Szybkość to energia, a energia to życie. Pędź lub zginń – jakie to proste.

Frenetycznie szybka, abstrakcyjna i kolorowa jak sen narkomana. Oto Razed w pigułce.

RAZED

Dał się sponiewierać jakiejś pstrokaciźnie: **Eugeniusz Siekiera**

Na klasówce ściąga od Super Meat Boya, na szkolnej potańcówce patrzy z rozmarzeniem na Bit.Trip Runnera, a koniec końców puszcza zalotnie oko w kierunku Electronic Super Joy. W tym wszystkim nie zatraca pierwotnej idei i nadal pozostaje wierna własnym założeniom, mimo wzorowania się na kolegach z klasy.

Ta niepozorna, ale szalona pstrokacizna z trzewi studia Warpfish Games pochłonęła mnie od razu. Ni to klasyczny platformer, ni gra wyścigowa, prędzej wypadkowa obydwu. Razed **wymaga obłędnego timingu, jest absurdalnie trudny**, a szalone tempo narzucają tu nie tylko założenia leżące u podstaw rozgrywki, ale i pulsujące rytmy elektronicznej ścieżki dźwiękowej. Kapitalnej ścieżki, muszę dodać, mimo że generalnie takiej muzy nie trawię.

„Super Meat Boy był trudny…" – powiedział ktoś

A wszystko zaczęło się od tych przeklętych, gadających butów... Jeden nawet życzył mi śmierci! Tak, to nie błąd w druku. Buty naszej bohaterki są obdarzone jakąś formą świadomości, poza tym pozwalają na to, co niemal każde inne buty – gnać przed siebie. Niestety są też mocno niedoskonałe i bardzo szybko tracą energię, a ta jest tu kluczem do wszystkiego. Stagnacja oznacza zgon, bo stojąc, tracimy cenne zasoby, a po wyczerpaniu paska nasza kanciasta heroina zamienia się w fontannę pikseli. Zostaje dosłownie wymazana; tytuł nie jest przypadkowy, bo giniemy tu setki, jeśli nie tysiące razy.

Jedynym sposobem, by trwać, jest pozostawanie w ruchu, gdyż bieg ładuje nasze akumulatory. Szkopuł w tym, że tory przeszkód są zakręcone jak słoik z babcinymi konfiturami, każda dodatkowa akcja zaś w postaci chociażby skoku czy driftu spala tak potrzebną nam energię. Pokonując etapy, trzeba więc dokładnie zaplanować, gdzie można pokusić się jakąś ewolucję, a w którym miejscu lepiej tego nie robić. W przeciwnym razie może się okazać, że zaoszczędzone ułamki sekund chwilę później skończą się upadkiem w przepaść, bo na ostatniej prostej zabraknie nam grama energii na kluczową akcję.

Warpfish Games na to: „Potrzymaj mi piwo"

Każdy etap to walka o czas, a jako że same trasy są bardzo krótkie, niejednokrotnie setne sekundy decydują o ostatecznym wyniku. Chcąc sięgnąć po złoto na pierwszych etapach (bądź w ogóle ukończyć te z późniejszych partii kampanii), musimy uzbroić się w anielską cierpliwość, koci refleks i zapamiętać każdą przeszkodę, każdy zabójczy zakręt, każdą platformę, która zniknie bądź przesunie się w określone miejsce.

Nie ma tu elementów losowych, więc wszystko jest kwestią wprawy i mistrzowskiego opanowania, bo Razed nie wybacza błędów. Najmniejsza skucha oznacza powrót na linię startu. Pod tym względem gra przypomina Super Meat Boya – giniemy bardzo często, powtarzamy odcinki po kilkadziesiąt razy, nim w ogóle uda nam się dotrzeć do linii mety. Poziom irytacji bywa alarmująco wysoki, na szczęście restart jest błyskawiczny, a **Razed pogrywa z nami surowo, ale bardzo uczciwie** – każda wtopa to wyłącznie nasza wina.

Podobnie jak we wspomnianym SMB, kampania podzielona jest na tematyczne światy, z których każdy oferuje kilka tras i finał w postaci pojedynku z bossem. W zasadzie i na tych etapach chodzi o to, by pędzić na złamanie karku, dodatkowo jednak jesteśmy atakowani przez pewnego przyjemniaczka, więc poziom trudności rośnie lawinowo. Razed to kolejny prosty w założeniach, ale diabelnie wymagający platformer, który jest wręcz stworzony dla speedrunnerów i masochistów uwielbiających pobijać kolejne rekordy (nie zabrakło tablicy wyników, która brutalnie pokazuje, jak niewiele jeszcze potrafimy). Dla pozostałych może okazać się jedynie ciekawostką, zbyt frustrującą, by poświęcać jej więcej czasu. |CDA|

Prosta, ale diabelnie wymagająca.

RAZED

OCENA
7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 5
AUDIO 8

+ spójna mechanika
+ dynamiczna rozgrywka
+ multum poziomów
+ świetny soundtrack
+ bardzo wysoki poziom trudności

– nie wybacza błędów – nie dla frustratów
– bardzo umowna grafika nie jest zła, ale mnie nie kupiła

PEGI ?

PRODUCENT: HAMSTERS GAMING
CENA: 44 ZŁ
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

PC: PODŁĄCZONY DO PRĄDU

EVIL BANK MANAGER

EKONOMICZNA • XVI WIEK

Sztuka zbijania fortuny w stylu renesansowym.

Mazowsze od morza do morza!

Daje i zabiera: **enki**

Od czasu do czasu sięgam pamięcią (i kursorem) ku Capitalism II – mojej pierwszej i wciąż najlepszej wyprawie w świat rozbudowanej cyfrowej ekonomii. I choć Evil Bank Manager traktuje o zupełnie odmiennym aspekcie obrotu pieniądzem, są momenty, w których przypomina mi owe stare, dobre dzieje.

Na pierwszy rzut oka gra Ukraińców wydaje się tworem z zupełnie innej bajki. Rozległa, barwna mapa Europy, Azji i północnej Afryki XVI wieku, która rozpościera się przed naszymi oczami, przypomina produkcje spod znaku grand strategy. Już po paru początkowych turach tu i tam wybuchają wojny i wydaje się, że tylko kilka chwil dzieli nas od pierwszych posunięć żetonami wojsk ku chwale ojczyzny. Rzeczywistość jest jednak bardziej prozaiczna. A raczej – wyrachowana.

Pożycz pięć golda

Gra sadza nas bowiem na fotelu dyrektora młodego banku i daje 300 tur na to, by z rachitycznego przedsiębiorstewka przekształcić organizację w globalnego molocha. Aby tego dokonać, będziemy kupować nieruchomości, udzielać pożyczek, windykować należności, a gdy przyjdzie taka konieczność – wszczynać wojny i wpływać na ich przebieg. Wydatnie pomagają w tym uproszczone zasady, które rządzą przedstawionym światem i które – ostatecznie – najdosadniej ograniczają potencjał gry na to, by z nietuzinkowej mogła stać się wybitną.

Działa to tak. Na początku stać nas na to tylko, by otworzyć oddział w niewielkiej, samodzielnej prowincji (Nawarra, zachodnia Irlandia, Mazowsze itd.). Za resztę gotówki co turę możemy podjąć się udzielenia pożyczki i/lub dokonania jednej spośród potencjalnych inwestycji proponowanych przez zatrudnionych ekspertów. Pożyczki zwracają się z procentem lub nie. Jeśli nie, mamy pod ręką własne wojsko, które bez problemu ściągnie należność lub przejmie zastawioną własność. Inwestycje zaś albo przynoszą nam złoto co turę (nieruchomości), albo produkują dobra, które możemy sprzedać w dogodnej chwili na wolnym rynku. Z surowców typu drewno i żelazo możemy dodatkowo wytworzyć broń. To wszystko.

Powyższy akapit brzmi tak, jak wygląda pierwsze dziesięć minut z grą – dezorientująco. To dlatego, że **od razu odsłania ona przed nami wszystkie swoje karty** i nie pozostawia wiele do odkrycia oprócz, być może, znaczenia utrzymywania dobrych relacji z państwami. Te stają się istotne jakieś kilkanaście minut później, a mnie służyły wyłącznie do tego, by co i raz nakłaniać do wywoływania wojen. Wówczas, metodą sprzedawania broni moim sojusznikom, jednocześnie zarabiałem gotówkę i zyskiwałem po kilku turach kolejny region. Po co? Niespecjalnie przejmując się historycznymi szczegółami, twórcy uznali po prostu, iż od liczby kontrolowanych prowincji uzależniony będzie maksymalny poziom naszej kwatery głównej. Po prostu. Nie wspominając o tym, że zamiast mrowia środków płatniczych jedyną walutą na świecie jest złoto.

Miej za nic rywali, pozyskuj walutę.

Góra złota to za mało

Pół godziny po rozpoczęciu rozgrywki wszedłem w tryb maszyny. Niekoniecznie tytułowo „złego", ale zdecydowanie bezdusznego automatu, który co turę wykonywał niemal dokładnie ten sam cykl kliknięć: pożyczki – windykacja – inwestycje – wytworzenie kolejnej partii broni. Gdy przyszło wesprzeć działania wojenne, wspierałem (w ten sposób w kilkadziesiąt lat Księstwo Mazowieckie „zjadło" większość obszaru ówczesnej Korony Królestwa Polskiego i Prus, a Irlandia zajęła całe Wyspy Brytyjskie). Co dziesięć tur zaś zbierałem gotówkę na próbę wykupu kolejnej transzy udziałów w Międzynarodowym Funduszu Walutowym (posiadanie 51% automatycznie daje zwycięstwo).

Wokół mnie w wojnach ginęły prawdopodobnie dziesiątki tysięcy ludzi, ale gra w żadnym miejscu nie wspomina o jakimkolwiek czynniku ludzkim. Była to **niezwykle pusta i jednocześnie hipnotyzująca rozgrywka**, w której liczyły się tylko rosnący stan aktywów i pozycja na liście banków świata. Gdy ją wygrałem, zacząłem i po kolejnych pięciu godzinach skończyłem następną, na wyższym poziomie trudności. Nie wiem, czy właśnie o tego typu wrażenia chodziło twórcom, gdy wymyślali tytuł swojej produkcji, ale w moim przypadku sprawdził się znakomicie. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 5
AUDIO 5

+ ogromna mapa Europy i Azji
+ hipnotyzująca rozgrywka

− od razu odkrywa niemal wszystkie karty
− uproszczenia mechaniczne i historyczne
− koślawa polonizacja

PEGI 7

PRODUCENT: MAGIC DESIGN STUDIOS
CENA: 80 ZŁ (PC, XBO), OK. 87 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-2100, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 650

PLATFORMÓWKA • ORIENTALNY RAYMAN • PIĘKNA I STYLOWA

UNRULY HEROES

Na nowo odkrył magię platformówek: **Eugeniusz Siekiera**

Zainspirowana „Wędrówką na Zachód" spod pióra Wu Cheng'ena, mami i przyciąga od pierwszych minut. Czwórka bohaterów, niemal trzydzieści ogromnych poziomów, multum możliwości i oprawa godna najwyższych laurów. Unruly Heroes wzięło mnie z zaskoczenia i z miejsca oczarowało.

Gra wygląda pięknie, ale dopiero w ruchu zrywa czapki z głów.

Ależ to było smaczne! Od początku dzieło Magic Design Studios wydawało się wariacją na temat animowanej „Kung Fu Pandy" i klasycznych dwuwymiarowych platformerów. Choć wzorców rozgrywki można by szukać u konkurencji (wykorzystywanie naprzemiennie talentów każdej postaci jak w Trine, styl budowania poziomów jak w ostatnich Raymanach), nie można jej zarzucić, że nie ma pomysłu na siebie. Unruly Heroes **to gra z tak bogatą zawartością i oferująca tyle fantastycznych rozwiązań, że starczyłoby ich na całą trylogię**.

Róg obfitości

Co krok zaskakuje, wprowadza nowe pomysły i mechanizmy, przez co skakanie po kolejnych platformach nie nudzi. Kiedy już ograłeś każdego bohatera, odpaliłeś wszystkie ataki specjalne i skorzystałeś z dodatkowych umiejętności aktywowanych przy kamiennych posągach, nagle przejmujesz kontrolę nad jednym z przeciwników, co kompletnie zmienia styl zabawy, bo nowa postać to automatycznie nowe ruchy, umiejętności i zachowania. I tak ze wszystkim. Twórcy umiejętnie podrzucają nam kolejne okruszki, a my podążamy za nimi, ciekawi, czym gra zaskoczy za kolejnym zakrętem, na następnym poziomie.

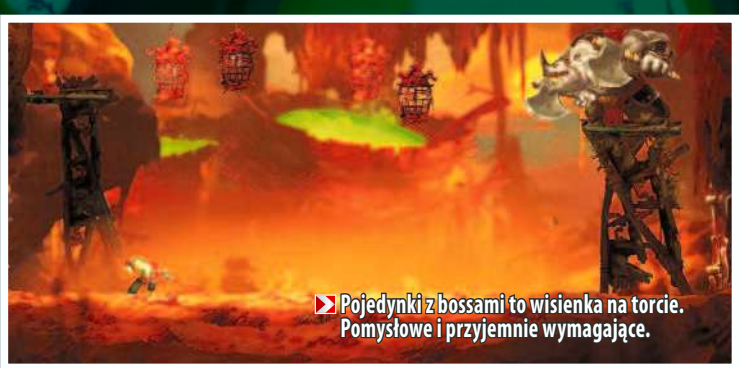
Unruly Heroes idealnie miksuje wyzwania czysto zręcznościowe, zagadki środowiskowe oraz walkę. Skakanie po platformach wymaga niezłej gimnastyki palców, ale w żadnym momencie nie ma się wrażenia, że twórcy przegięli. Podobnie z wyzwaniami logicznymi. Często, by odblokować przejście, trzeba coś przesunąć czy aktywować, i zawsze rozwiązanie zagadki mamy pod nosem – wystarczy odrobinę pogłówkować i prawidłowo wykorzystać talenty postaci.

Kwartet zaprawiony w boju

Zapasy z mięsem armatnim również starannie dopieszczono. Mamy rzuty, uniki, mocne i słabe ciosy, a w zależności od tego, czy wyprowadzamy uderzenie w powietrzu, czy na ziemi, towarzyszą temu inne animacje, do tego dochodzą ataki specjalne aktywowane po załadowaniu dodatkowego paska. Co więcej, **każdą z postaci walczy się nieco inaczej**, bo inny jest zasięg skoku czy ciosów. Dorzuć do tego tygla możliwość przełączania się między bohaterami w locie, a otrzymasz naprawdę szerokie pole manewru.

Pozytywne wrażenia pozostawiają również walki z bossami. Zawsze pomysłowe, zawsze zaskakujące, czy to formą przeciwnika, czy sposobem położenia go na deski. Unruly Heroes mogłoby się składać tylko z tych pojedynków, a i tak zasługiwałoby na najwyższe oceny. Nie zabrakło rzecz jasna kanapowego co-opa, w którym można spróbować swych sił nawet z trójką kumpli. Poza kampanią jest również tryb PvP pozwalający stanąć w szranki z innymi wojownikami, ale to już raczej ciekawostka.

I uwierzcie na słowo, **żaden screen nie odda tego, jak to cudo wygląda w ruchu**. Mieniące się pełną paletą barw miniaturowe dzieło sztuki, film animowany, w którym wszystko błyszczy, rzecz dopracowana do ostatniej klatki. Do tego gra działa ultrapłynnie i – chyba nie będzie to zaskoczeniem – nie zalicza spadków nawet w chwilach największych zadym. Zresztą zdziwiłbym się, gdyby było inaczej, bo wymagania też są śmiesznie niskie. Życzyłbym sobie, by każdy indyk był w swej zawartości tak obfity i jednocześnie miał wszystkie składowe doszlifowane do absurdalnej perfekcji. Choć gdy piszę te słowa, dopiero kończy się styczeń, ja **już mam kandydata do największego zaskoczenia tego roku**. Fantastyczna produkcja, polecam każdemu. |CDA|



Pojedynki z bossami to wisienka na torcie. Pomysłowe i przyjemnie wymagające.

UNRULY HEROES

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 7

+ świetnie zaprojektowane poziomy
+ każdy etap to nowe, zaskakujące pomysły
+ emocjonujące starcia z bossami
+ prześliczna grafika i animacje
+ niskie wymagania sprzętowe

– w zasadzie brak – chyba że naprawdę nie lubisz platformówek
– muzyka i dubbing na tle reszty wypadają co najwyżej poprawnie

PEGI 18

PRODUCENT: SKYBOUND ENTERTAINMENT
CENA: OD 72 DO 100 ZŁ ZA SEZON
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
DEMO: PC, PS4, XBO
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 DUO 2,8 GHZ, 3 GB RAM, GEFORCE GTS 450 2 GB

INTERAKTYWNY FILM • QTE • ŻYWE TRUPY

THE WALKING DEAD
THE TELLTALE SERIES
THE FINAL SEASON

BROKEN TOYS

Wracał zza grobu: **Papkin**

Któż mógłby lepiej wieszczyć na temat losów The Walking Dead: The Final Season, jeśli nie rasowy wieszcz? Konkretniej: Adam Mickiewicz.

Tu Clementine i AJ się tułają.

Tu Clementine i AJ się tulą.

W balladzie „Alpuhara" ów opowiada historię górskiej krainy, którą za rekonkwisty zamieszkiwali muzułmanie. Gdy wybucha w niej dżuma – Hiszpanie rozpoczynają oblężenie twierdzy Maurów, których wódz, Almanzor, porzuca swe roty. Wkrótce jednak „rzuca bezpieczne ukrycie", oddaje się w ręce chrześcijan i całuje nowych panów. To, rzecz jasna, podstęp: sprytny król składa hołd wyłącznie po to, by przekazać zdobywcom zarazę.

Dzięki Mickiewiczowi w polszczyźnie funkcjonuje związek frazeologiczny „pocałunek Almanzora", oznaczający naznaczenie piętnem. I warto go w tym miejscu użyć: niedobitki zamkniętego we wrześniu Telltale zasiliły szeregi nowo powstałego Skybound, które zobowiązało się dokończyć zawieszony w połowie The Final Season. Broken Toys, trzeci z planowanych czterech odcinków, udowadnia, że choroba, która wykończyła Kalifornijczyków, jest zaraźliwa.

Choroba, która toczyła Telltale, okazuje się wysoce zaraźliwa.

Czemu, ach, czemu...

Gdy ostatnio widzieliśmy Clementine i jej przyjaciół, ci odpierali atak na szkołę. Kolejne 2,5 godziny w ich towarzystwie składa się na upstrzone QTE heist movie, podczas którego staramy się odbić funfli, przy okazji kształtując charakter młodziutkiego AJ-a i uskuteczniając „Miłość w czasach zarazy". Nie miejcie jednak złudzeń – **Broken Toys jest schematyczne nie tylko w obrębie cyklu The Walking Dead, ale nawet w obrębie The Final Season**. Och, spokojna rozmowa wychowawcza na świeżym powietrzu? Czy to nie pora na... tak, jest bezmyślna sieczka z zombie! Następna gra towarzyska mająca zbudować relacje z kumplami? Chyba czas na... tak, oto konfrontacja z psychopatycznymi ocalałymi i jeszcze jedno wspomnienie Lee. Doceniam natomiast wyciągnięcie z komiksów Kirkmana bardzo ciekawej organizacji The Whisperers, po którą scenarzyści AMC sięgnęli dopiero w 9. sezonie (na marginesie – wiem, że trudno w to uwierzyć, ale warto do tego serialu wrócić).

Mimo kategorii wiekowej PEGI 18 Broken Toys sprawia wrażenie, jakby przemawiała do kilkulatka. Interfejs łopatologicznie wyłoży, że „AJ ma w tobie przewodnika. Właśnie torturowałeś przy nim człowieka", a gdy postacie dojdą do wniosku, że podczas włamu można wykorzystać zombie – taktownie przypomni o tym fakcie w rogu ekranu. Gra nagrodzi osiągnięciami za wszystko, nawet za polizanie bryły soli i popatrzenie na ścianę. Może i TWD powinno być zresztą dostosowane do poziomu maluczkich, bo jego bohaterowie mają problemy z zapamiętywaniem. Gdy rozmówimy się z postacią przydybaną na rąbaniu drzewa, po kilku minutach ta wraca do osady bez jedynej rzeczy, którą miała do niej przynieść. Drewna. Bez obaw jednak – sporo przynieśli go autorzy dialogów.

...nadal chcę w to grać?

Na pięciolinii za często panuje (nomen omen) martwa cisza. A jeśli już coś przygrywa – większość wykorzystanej muzyki stanowią kawałki poznane wcześniej. Sytuacji nie ratują trzy sztampowe numery, które możemy zapuścić w scenie imprezy. Silnik, mimo oczywistych ograniczeń (niewielkie lokacje, spadki płynności przy dynamicznym oświetleniu), dzięki grubym konturom, komiksowej kolorystyce i licznym filtrom jeszcze się broni.

Ile bym zresztą w The Walking Dead nie uderzał – tekstu i tak nie mogę zakończyć niską notą. Żywe trupy działają na prostych, najbardziej pierwotnych emocjach i dylematach, uwiarygadnianych przez pierwszej wody aktorstwo. Chciałbym tej serii nienawidzić, ale... ona wciąż działa i wciąż angażuje. To buty znoszone, podarte, w dodatku chodzę w nich już czwarty sezon. Cóż jednak poczne – nadal leżą. |CDA|

OCENA
7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 8

+ fakt, że trzeci odcinek w ogóle powstał, należy poczytywać w kategoriach małego cudu
+ dobry, dramatyczny finał z nieoczywistym wyborem

– to, co zwykle u Telltale (acz teraz u Skybounda)

PEGI ?

PRODUCENT: SOLAR SAIL
CENA: 72 ZŁ (PC), 84 ZŁ (PS4), 70 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAnapisy
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/8.1/10 (32-BIT), INTEL CORE I3-4130/ AMD PHENOM II X4, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 650/ RADEON HD 5770/INTEL HD GRAPHICS 530

RPG • CRAFTING • SMOKEPUNK • STARY, GDZIE MOJE DZIECKO?

Daje, zabiera i się w piekle poniewiera: **enki**

A gdyby tak pożyczyć mechaniczne fundamenty Don't Starve i oprzeć na nich pełnoprawnego erpega?

SMOKE AND SACRIFICE

Plecak bohaterki mieści tonę gratów, ale to i tak za mało.

Gdy przychodzi dym, trzeba wyciągnąć latarnię.

Zaczyna się srogo. Oto w niewielkiej wiosce utrzymywanej przy życiu przez światło i ciepło metalowego Drzewa Słońca poznajemy główną bohaterkę, Sachi. Chwilę później pierwsze zadanie każe nam poświęcić na ołtarzu w świątyni jej nowo narodzonego syna.

Oddycham smogiem

Akcja właściwej gry toczy się siedem lat później, gdy osada – atakowana przez krwiożercze mopsozwierze – przeżywa swój największy kryzys. W trakcie napaści tych ostatnich Sachi dowiaduje się od Tajemniczego Kupczyka, że jej dawno utracone dziecko żyje, i aby je odnaleźć, ona też musi poddać się rytuałowi. Zgarniamy więc pluszowego misia, biegniemy ile sił ku świątyni, ciągniemy za tajemniczą wajchę i... lądujemy pod ziemią.

Oto nasz dom na następne pół doby przed ekranem – ciemny świat rojący się od agresywnych zwierząt i automatów. A do tego cyklicznie zasnuwany duszącą mgłą, którą odpędzić może jedynie jasne światło lamp i świetlików. Najbardziej przeraża jednak co innego: **stałe przybliżenie nieobracalnej kamery, które sprawia, że nigdy nie widzimy na ekranie dalej niż na odległość rzutu piłką (do metalu)**. To, co nadało unikatowy sznyt rozgrywce Don't Starve, tutaj – poprzez powiększenie wszystkich postaci i innych elementów otoczenia – sprawia, że pierwsze kilka godzin, zanim wreszcie się do tego przyzwyczaiłem, walczyłem ze stałym poczuciem dezorientacji i klaustrofobii. Chcę wierzyć, że to celowy zabieg twórców, ale czy było to przyjemne pod względem samej rozgrywki, to już inna sprawa. Zwłaszcza że wcale nie pomaga automatycznie uaktualniająca się mapa, na której wyjątkowo niewyraźnie zaznaczają się linie brzegowe lądów.

Klimatyczna przygoda z craftingiem w tle.

Z buta

Szczęśliwie nie wszystko pod ziemią czyha na nasze życie – prowadzeni wskazówkami Kupczyka powoli odkrywamy tajemnice spowitej mrokiem krainy. Trafiamy do osad, pomagamy tubylcom i zwiedzamy otwierający przed nami strefy w określonej kolejności świat. Są więc erpegowe fundamenty, ale **gra nie błyszczy niestety w ani jednym gatunkowym aspekcie**. Tak naprawdę nic tu bowiem nie zależy od decyzji gracza. Quest po queście (pójdź, przełącz, przynieś, wysadź, ubij) historia rozgrywa się sama. Dialogi nie wykraczają poza proste przekazanie informacji. Niespektakularna walka oparta jest na przyciskach ataku i uniku. Pewien twórczy (i mile widziany, przynajmniej przeze mnie) chaos bierze się z faktu, iż stwory zadają również obrażenia sobie nawzajem. Ale specjalnie napuścić ich na siebie nie da już rady.

I tylko crafting, podstawowa umiejętność pozwalająca tworzyć broń, ubrania, a także multum buffujących mikstur i dań (w grze nie ma mechaniki głodu) daje nam pewne poczucie kontroli nad losem bohaterki. Przepisy na co potężniejsze lub ciekawsze błyskotki znajdują się bowiem z dala od ubitych traktów. Ale i tu wczuwkę potrafi popsuć czysto gameplayowy zabieg poszatkowania stref świata (klimatycznego zresztą) na wymagające różnego obuwia śnieg, lawę, podłogę elektryczną i całą resztę.

Sprajty górą

Debiut dwuosobowego (z przyległościami) studia Solar Sail ujmuje głównie atmosferą i oprawą graficzną przywodzącą na myśl najciekawsze dzieła studiów Zoink! czy Image & Form. I to ów klimat sprawił, że ostatecznie – mimo powyższych utyskiwań – **udało mi się wsiąknąć w rozgrywkę i trzy długie wieczory z grą minęły mi jak z bicza trzasł**. I choćby dlatego Smoke and Sacrifice ostatecznie odradzać nie będę. Idealny typ na wyprzedaże. |CDA|

SMOKE AND SACRIFICE

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 7

+ interesujący świat, gęstawy klimat
+ rozbudowany crafting

– taki sobie erpeg
– dezorientacja bywa zbyt silna

PEGI 3

PRODUCENT: SECTORDUB
CENA: 47 ZŁ (PC), 52 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: NS
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE 2 DUO E4500 2,2 GHZ, 2 GB RAM, GEFORCE 9600 GT 512 MB/INTEL HD 2500

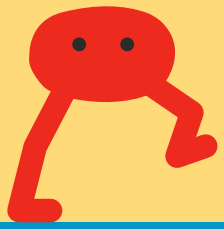
PO CO? • DLA KOGO? • KIM JESTEŚMY? • DOKĄD ZMIERZAMY?

PIKUNIKU

ピクニック

Kopie na oślep: **Berlin**

Najtrudniejsze w pisaniu o Pikuniku jest to, że nie mam najmniejszego pojęcia, dla kogo i po co powstała ta gra, ale jednocześnie nie mogę nie docenić serducha, które włożono w jej produkcję.



Prezes Sunshine Inc. wpadł na genialny pomysł: postanowił, że będzie zabierał mieszkańcom dziwnego świata Pikuniku szajs (w oryginale „junk"), a w zamian zaleje ich pieniędzmi. Deal wydawał się piękny, więc nikt nie protestował. Okazało się jednak, że zbieranie szajsu szybko przestało być niegroźnym sprzątaniem planety, a stało się dojeniem jej z zasobów. Gigantyczne maszyny karczują lasy i blokują dostęp do wody – świat powoli umiera, a mieszkańcy nie są w stanie nic z tym zrobić, bo pieniądze przecież leją się z nieba i jest im o wiele za wygodnie, żeby w ogóle coś przedsięwziąć.

Na scenę wchodzi śpiący do tej pory w zamkniętej jaskini, obudzony przez jakiegoś ducha Potwór obdarzony niewiarygodną supermocą – uwaga – kopania. Oraz ruch oporu, który go werbuje. Nie dajcie się jednak zwieść ani słowu „Potwór", bo to tylko kontrolowana przez gracza czerwona kulka na długich nogach, ani streszczeniu początku fabuły, bo **w Pikuniku nie doświadczycie żadnej ambitnej treści**, żadnego rozbudowanego komentarza ekologiczno-społeczno-gospodarczo-politycznego ani nawet ciekawej rozgrywki. W tym przypadku oprawa graficzna – gra wygląda jak kreskówka przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym – idealnie pasuje do tego, z czym realnie mamy do czynienia.

Ziew!

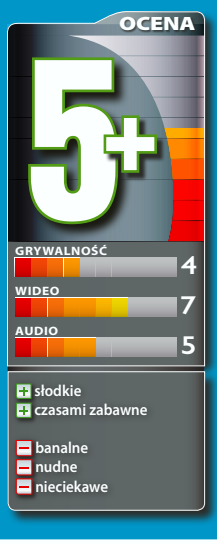
Co jest samo w sobie dziwne – przede wszystkim w odbiorze, bo **twórcy stoją rozkrokiem pomiędzy komedio-parodią z podtekstem antykapitalistycznym a popierdółką dla najmłodszych**, którzy przecież ambitniejszej treści nie załapią. Niektóre dialogi są autentycznie zabawne, niektóre sytuacje ciekawe, a sam kontekst zabawy pozwoliłby zdziałać cuda fabularne – niestety nic z tego. Miałem nadzieję, że dostanę grę zbudowaną na kontrastach – naprawdę poważną historię ubraną w otoczkę japońskiego eksperymentu z PS2 albo chociaż idiotyczną historię z sensownymi mechanizmami – ale Pikuniku nawet na chwilę nie zbliża się do żadnej z tych koncepcji. Gdy zaczyna mówić coś potencjalnie ciekawego, od razu cofa się na bezpieczną pozycję i rzuca płytkie żarty. Kiedy tylko zaczyna robić się interesujące w palcach, od razu zawraca do „ej, bo ktoś, kto nie miał w ręku pada nigdy, może tego nie przejdzie, weźmy zluzujmy".

Zieeeeeew...

Ostatecznie to po prostu trwająca parę godzin **banalna „platformówka" stawiająca głównie na „eksplorację" i „zagadki"**, a każde z tych określeń wrzucam w cudzysłów, bo żadne nie zostało zrealizowane na poziomie, którego w 2019 roku można oczekiwać. Segmenty zręcznościowe to żart – zarówno pod kątem mechaniki, jak i sposobu, w jaki zaprojektowano poziomy. Eksploracja oznacza chodzenie po świecie w celu znalezienia nikomu niepotrzebnych do niczego znajdziek, a zagadki są mniej więcej na poziomie zestawu gier i zabaw dla dzieci w okolicy lat pięciu, może sześciu.

I najgorsze jest to, że w tej grze jest tyle serca, że trudno się na nią złościć. Jej twórcy, malutka ekipa zresztą, chcieli zrobić właśnie to i nic więcej – i wypolerowali swoją gierkę do połysku. Widać, że potrafią stworzyć fajne elementy – huśtanie się, czasami dialogi, czasami tempo całości – ale mimo tego zdecydowali się na kolaż z setek części, z których niewiele jest naprawdę interesujących.

Jeżeli nie macie ochoty grać w nic poważnego, nie macie ochoty myśleć, nie macie ochoty na nic długiego – możecie dać Pikuniku szansę. Ja nie mam pojęcia, czy to miała być gra dla dzieci, dla dorosłych, czy dla dorosłych grających z dziećmi – na pewno nie jest to gra dla mnie i wymęczyłem się przy tym potwornie. |CDA|



Czasami Pikuniku jest dosyć zabawne, czasami zupełnie nie.

PEGI 18

PRODUCENT: ATLUS
CENA: 86 ZŁ (PC), 80 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DLA 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3 2,9 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE SERII 8/RADEON HD 4870

LOGICZNA • PRZYGODOWA • REWYDANIE

CATHERINE CLASSIC

Doceniał klasę klasyka: **Papkin**

Osiem lat od chwili, gdy pojawiła się na wybiegach PS3 i X360, Kaśka nadal prezentuje się zjawiskowo. Uwagę przykuwają zwłaszcza jej nogi. Catherine stoi – równocześnie – wymagającymi wyzwaniami logicznymi (zagadki starzeją się zaś powoli) oraz symulacją związków dotykającą uniwersalnych dylematów (które nie starzeją się wcale).

W owczej skórze

Vincent nie ma szczególnych właściwości. Wykonuje bliżej niesprecyzowaną pracę biurową, za którą inkasuje średnią krajową, a wieczory spędza, sącząc drinki z przyjaciółmi. Poznajemy go, gdy Katherine, p.o. lepszej połówki, zaczyna przebąkiwać o małżeństwie, za którym przemawiają jej nazwisko (McBride), kilkuletni staż związku, oraz – last but not least – opóźniająca się owulacja. Sytuację komplikuje pojawienie się na horyzoncie jej (niemal) imienniczki, Catherine, która wydaje się destylatem erotycznych fantazji nastolatka, a z którą podchmielony Vincent spędza noc.

Gdy jednak mężczyzna składa głowę na poduszce – śni koszmar, który zaczyna go prześladować noc w noc. Przyobleczony w owczą skórę **Vincent musi wspiąć się po wieży złożonej z klocków, przesuwając sześciany, układając z nich schody i mosty, likwidując podpory** i tak dalej, i tym podobne. Z czasem dowiadujemy się, że męczące mary nawiedzają większość bohaterów świata przedstawionego i że jeżeli któryś z nich osunie się we śnie w czeluść – zginie również w prawdziwym życiu. Wymieniamy więc z pozostałymi nieszczęśnikami techniki wspinaczkowe, przyswajamy wiedzę na temat różnych typów bloków (lodowych, kolczastych, eksplozywnych) i umykamy przed atakami bossów, stanowiącymi oniryczne projekcje lęków i wątpliwości, które we śnie zyskują sporo siły sprawczej. Szczęśliwie – niefortunne ruchy zawsze można cofnąć i zawsze mamy na podorędziu dość żetonów, by powtórzyć zakończony upadkiem etap.

W kategorii gry logiczno-zręcznościowej produkcja osiągnęła osiem lat temu status czempiona... a i dziś potrafi obronić mistrzowski pas. Między kolejnymi piętrami Catherine bardzo nieinwazyjnie wtłacza nam do głów reguły manewrowania kloc-

Dylemat „poduszka czy książka?" towarzyszy wielu cierpiącym na narkolepsję bibliofilom.

Nocą Vincent wspina się na szczyt wieży. Rankiem to na Vincenta ktoś się wspina.

kową wieżą, dzięki czemu wiele wyzwań pokonujemy później instynktownie. **Kolejne poziomy błyszczą nieliniowością i pomysłowymi projektami**, a już siódme z pięter postrzegam w kategoriach sadyzmu. Spiral Cathedral wymaga wielu, wielu kwadransów testowania różnych wariantów konstrukcji, planowania po kilka ruchów do przodu i nieszablonowego myślenia. Finał (The Empireo) nie stwarza natomiast okazji do spokojnego namysłu, ale umiejętnie testuje spostrzegawczość, a na dokładkę, by go zaliczyć, potrzeba doskonałej koordynacji ręka-oko i umiejętności adaptowania się do zmiennych warunków. **Catherine niby gra jedną sztuczką, ale w bardzo zróżnicowany sposób.**

Z wilczym apetytem

Metafora, jaką operuje dziełko, nie jest szczególnie trudna do rozszyfrowania. Podróż po zdającej się nie mieć końca wieży można odczytać jako drogę ku dorosłości, a więc: klarowaniu się życiowych priorytetów. Warto jednak odnotować, że tytuł nie był i nie jest banalnym moralitetem. Napięcie między dojrzałą relacją z Katherine a przygodą z Catherine manichejskie jest tylko z pozoru. Gra nie służy nam za moralny kompas, pozwalając samemu wybrać model relacji, który najbardziej nam odpowiada.

Catherine nijak się nie zestarzała.

Nasze położenie na linii chaos-porządek nieustannie zmieniają decyzje podjęte w rozlokowanych między sennymi etapami konfesjonałach. Tajemniczy spowiednik pyta nas o ideał partnera, nasze podejście do zdrady (czy bardziej zabolałoby nas cudzołóstwo emocjonalne, czy może fizyczne?) czy seksualnych fetyszy. W przerwach od rozwiązywania zagadek przesiadujemy w barze Stray Sheep, w którym między kolejnymi szklankami gorzały upajamy się gorzkimi historiami. Większość ciem barowych cierpi bowiem przez rozmaite zaburzenia relacji. Ktoś nie może dorosnąć do oczekiwań rodziców, ktoś inny warunkuje swoje związki doświadczeniami wyniesionymi z domu, kolejny dał się zdominować żonie, a jeszcze inny – był molestowany w dzieciństwie, co wytworzyło w nim emocjonalną blokadę.

Chaos i porządek

Developerzy z Atlusa – podobnie jak ich krajanie ze Spike Chunsoft – ubierają swoje tytuły w róże, erotyzm, kreskówkowe charakterystyki i infernalne wątki... ale to wszystko to jedynie zasłona dymna, za którą kryją się zgoła celne wnioski na temat współczesności. **To znakomita historia, której słabostki najcelniej punktują... sami autorzy.** Wydanie Catherine Classic praktycznie w przededniu japońskiego debiutu Catherine: Full Body (rozszerzonej edycji, odsyłam do zapowiedzi w CDA 04/2018) zdradza pewien oczywisty mankament. Dopisując nowe wątki do ośmioletniej historii, autorzy dodadzą do niej – chociażby – retrospekcje tłumaczące, dlaczego Vincent w ogóle zdecydował się na związek z Katherine. Jest to o tyle ważne, że ta przez większość czasu antenowego pełni funkcję podejrzliwej harpii, pojawiając się w losowych momentach, by wprawić protagonistę w zakłopotanie, rzucić podejrzeniem albo posmęcić o jego niezdecydowaniu. Odbiorca musi sobie sporo dopowiedzieć i uzupełnić ten wątek własnymi doświadczeniami, by w ogóle rozważać spędzenie z tą kłótliwą francą reszty życia. Z całym szacunkiem: to nie teatr Grotowskiego, żebym musiał sam umotywować wątki.

Nadto: rozumiem, że moce przerobowe studia idą teraz w dopieszczanie Full Body, ale ciut szkoda, że Classic nijak nie mierzy się z (nielicznymi, przyznajmy) błędami pierwotnej wersji. Edycja pecetowa nie jest dopasowana do xboksowego pada (interfejs cały czas sufluje nam przyciski znane z kontrolerów Sony), niektóre wypowiedzi nakładają się na siebie, coś nie gra z miksami, przez co w pewnych sekwencjach muzyka i dźwięki tła zagłuszają wypowiedzi... a choć boli ponoć jedynie pierwszy raz – również kolejne podejście do sztywnych 30 klatek na sekundę może wywołać w odbiorcy dyskomfort. Wciąż nie dodano opcji gry online, a choć kampanię dodatkowo uzupełniają dobrze znana Wieża Babel i knajpiana minigra Rapunzel – wszelkie dodatkowe plansze i atrakcje scedowano na rozszerzenie. W dodatku nie naprawiono błędu, w wyniku którego cofnięcie akcji anuluje nie tylko ruch, ale i rozpoczęty przez bossa atak, co pozwala nam nieco ułatwić sobie życie.

Dostosowując Catherine do współczesnych maszyn, pokuszono się tylko i aż o podniesienie rozdzielczości... nie żebym długo nad tym bolał, bo oprawa – dzięki rezygnacji ze szczegółu – wciąż się broni. Podobnie jak muzyczne tło (szczególnie wyróżnię powracający motyw smyczkowy, jeżący włosy na karku podczas każdego niezręcznego spotkania Vincenta z absztyfikantkami oraz wcale subtelnie wpleciony marsz pogrzebowy Chopina).

Czas na zmiany

Przez osiem lat, które upłynęły od premiery Catherine, **ten seksowny horror nie dorobił się ani zmarszczki**! Zmieniłem się natomiast ja, stąd po szesnastu godzinach zobaczyłem zupełnie inne zakończenie (jedno z ośmiu dostępnych), niż gdy randkowałem z Kaśkami po raz pierwszy. Nawet jeśli już dziełko Atlusa zaliczyliście, warto dać mu kolejną szansę... choć nie wiem, czy na waszym miejscu nie wstrzymałbym się z kolejną rendez-vous do czasu premiery Full Body (PS4/Vita), gdy do miłosnego trójkąta dojdzie kolejny wierzchołek, a mechanika wzbogaci się o moc nowinek. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 8

AUDIO 8

- + pomysł wyjściowy
- + bardzo, bardzo pomysłowe projekty poziomów
- + każe zastanowić się nad postrzeganiem relacji
- − nie naprawiono błędów sprzed lat
- − wszystkie korekty i nowiny sprawdzimy dopiero przy okazji edycji Full Body

PEGI 16

PRODUCENT: VRESKI
CENA: 72 ZŁ (PC), 71 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, 2 GB RAM (INNYCH NIE PODANO)

STRZELANKA • JOHN WOO • HOTLINE HONG KONG

THE HONG KONG MASSACRE

Wróg dysponuje znaczącą przewagą liczebną, na szczęście nasz zabijaka podpatrzył u Maksa P. kilka sztuczek.

Przewrotki, wślizgi i skoki pozwalają sprawnie lawirować w gradzie kul.

Tańczył z kulami: **Eugeniusz Siekiera**

Spektakularny sukces Hotline Miami sprawił, że dość szybko zaczęli pojawiać się naśladowcy. The Hong Kong Massacre nie jest wyjątkiem – to bliźniaczo podobny w założeniach top-down shooter, w którym giniemy często i gęsto, próbując tańczyć w deszczu pocisków.

Na szczęście nie mamy do czynienia z bezczelnym plagiatem, bo debiutanci ze studia Vreski zdecydowali się nieco inaczej rozłożyć akcenty. Inny jest przede wszystkim styl graficzny – zamiast pikselowej pstrokacizny mamy względnie realistycznie odmalowane pomieszczenia, ulice i dachy oraz trójwymiarowe modele postaci.

Do baru wchodzą Hotline Miami i Stranglehold...

Przełożyło się to po części na klimat opowieści – o ile Hotline Miami przypominało momentami narkotyczny sen, o tyle The Hong Kong Massacre ma bardziej ponury wydźwięk i serwuje surową historię o porachunkach z gangolami chińskiej mafii. Jest tym samym znacznie prostsze w odbiorze – stawia przede wszystkim na tanie efekciarstwo. Gra jest **przeładowana wizualnymi fajerwerkami, na ekranie dzieje się sporo**, a margines błędu wcale nie jest większy, bo i tutaj giniemy już od pierwszej kulki. W sukurs przychodzą jednak dodatkowe „ficzery", podpatrzone już zupełnie gdzie indziej.

Pamiętacie mocno niedocenionego Strangleholda, nad którym sprawował pieczę sam John Woo? The Hong Kong Massacre to taki Stranglehold ukazany dla niepoznaki z innej perspektywy – obie produkcje więcej łączy, niż dzieli. Po pierwsze, miejsce akcji i rzeczony klimat, silnie inspirowany filmami wspomnianego wyżej dżentelmena („Dziećmi triady" chociażby). Po wtóre, **bardzo plastyczne silnik fizyczny i model zniszczeń**, które pozwalają przerobić na drzazgi jedną trzecią mapy.

I rzecz najważniejsza, czyli sama rozgrywka. Jak wiadomo, z grubsza chodzi o jedno – przerobienie na kotlety każdego zbira w zasięgu wzroku, nim sami padniemy pod naporem miażdżącej siły ognia. Diabeł jednak tkwi w szczegółach. Możemy więc rzucać się, robić przewrotki i wślizgi, przeskakiwać nad meblami, maskami samochodów czy nawet wskakiwać przez okna lub drewniane przepierzenia. I uwierzcie na słowo, jest to naprawdę spore ułatwienie. Skok na główkę do pomieszczenia pełnego bandziorów daje nieporównywalnie większe szanse na przeżycie niż wparadowanie do środka spacerowym krokiem. Zwłaszcza że zaalarmowany wcześniejszymi strzałami przeciwnik może zachowawczo oddać salwę w drzwi, a kule przechodzą tu przez drewno jak przez masło.

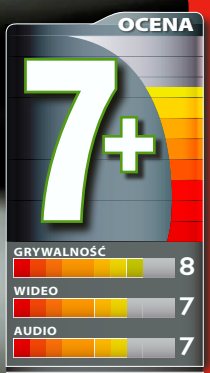
Bardzo intensywna i uzależniająca.

...a za barem Max Payne

W puli użytecznych talentów znalazł się również **stary, dobry bullet time**, a na podorędziu mamy kilka klasycznych narzędzi mordu – pistolety, strzelbę, SMG i karabin maszynowy. Nowe zabawki można odblokować i ulepszać między etapami, by rozpocząć kolejny z lepszą giwerą w garści, ale nie ma to aż tak dużego znaczenia, bo najpewniej i tak dość szybko wystrzelamy się z pestek, łapiąc przy pierwszej lepszej okazji za spluwę uziemionego przeciwnika.

The Hong Kong Massacre jest bardzo intensywnym i uzależniającym doświadczeniem – choć nie wgryza się w głowę jak przywoływane wielokrotnie Hotline Miami, nie ma również tak elektryzującego soundtracku. Nie znaczy to oczywiście, że grze brakuje pazura. Jeśli czegoś darmo w niej szukać, to własnej tożsamości. Jak widać na załączonym obrazku, **to produkcja sklecona z cudzych pomysłów, ale jako że dobrze współgrają ze sobą** na każdej możliwej płaszczyźnie, czepialstwo byłoby przesadą. |CDA|

OCENA



+ nieźle wygląda, dobrze brzmi
+ świetnie miksuje rozwiązania z Hotline Miami i Strangleholda
+ model zniszczeń i fizyka

– gra sklecona wyłącznie z cudzych pomysłów
– przeciwnik jest nadpobudliwy i czasem widzi przez ściany

PEGI 18

PRODUCENT: PUBG CORPORATION
CENA: OK. 130 ZŁ (PS4, XBO), 73 ZŁ (PC)
WERSJA PL: NAPISY

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I5-4430/ AMD FX-6300, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 960 2 GB/RADEON R7 370 2 GB

SIECIOWA • BATTLE royale

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Wersja na PS4™

Wrócił do kampienia w krzakach: **Krigore**

Znów mamy przełom lat, znów za oknem śnieg, a ja ponownie uruchamiam PUBG-a – tyle że na PS4. Jak można przypuszczać, od poprzedniego sezonu temperatura rozgrywki trochę spadła – i to bynajmniej nie przez nową, zimową mapę.

Zimowe tereny to ciekawa i grywalna odskocznia od wcześniejszych trzech map.

Pływanie w lodowatej wodzie nie ma specjalnego wpływu na postać – a szkoda.

Od oficjalnej premiery na pececie minął rok i posiadacze konsoli Sony mogą w końcu grać w PUBG-a. Teoretycznie powody do radości są, bo ten popularyzator trybu battle royale wciąż ma wiele do pokazania. W międzyczasie jednak świat nie stał w miejscu.

Nowa-stara gra

Większość chyba wie, jak wygląda ta gra. Około setki ludzi skacze z samolotu na wyspę, a następnie próbuje na niej przeżyć, walcząc między sobą. Takie igrzyska śmierci, gdzie najpierw organizujemy sobie uzbrojenie, a następnie próbujemy przetrwać do finału w kurczącej się strefie gry. Dokładnie tak samo wygląda to na PS4. Nowinką jest wprowadzona w okolicach premiery gry **zimowa mapa Vikendi – interesująca, zróżnicowana i zdecydowanie wyróżniająca się charakterem** na tle pozostałych lokacji. To trzeba grze przyznać. Gorzej niestety z tym, jak PUBG na PS4 działa.

Miałem okazję pograć na standardowej wersji konsoli i cóż... Zadowolony nie jestem. **Czuć, że całość chodzi w 30 klatkach**, i nie jest to jakość, do której przywykłem na pececie. Co gorsza, **podczas zrzutu cały czas widać doczytywanie fragmentów mapy**. Niekiedy dosłownie pod nogami materializują się nam zabudowania, przez co częstokroć trzeba lądować na pamięć. Optymalizacja była zawsze piętą achillesową gry – a podstawowa wersja PS4 brutalnie ten fakt przypomina. Daleki jestem od gloryfikowania „PC Master Race" – ale tu przewagę blaszaków widać jak na dłoni. Również w kwestii sterowania, które na padzie jest nieintuicyjne.

Wątpliwy sens

Największym problemem PUBG-a jest jednak to, że po roku i, wydawałoby się, zupełnie świeżym starcie na nowej platformie to tak naprawdę wciąż ta sama gra, za którą trzeba drugi raz zapłacić. Niby fani powinni być zadowoleni, bo rozgrywka jest, jaka była, i wciąż zapewnia emocje. Z drugiej strony – na tle choćby CoD-a, a już przede wszystkim Fortnite'a, który w dalszym ciągu w świecie gier rozpycha się jak czołg – coraz oczywistsze staje się, że **Battlegrounds nie ma na siebie pomysłu w kwestii rozwoju**. Zimowa mapa to za mało, a dodatki pokroju wyzwań czy możliwości odblokowywania skórek są bez znaczenia.

Nie przeczę – na PS4 jest z kim grać. Równocześnie jednak przez fakt, że to **w pełni płatna gra bez opcji cross-playu**, obawiam się, że kto chciał ten tytuł poznać – już to zrobił i wersji na konsolę Sony nie kupi. Bo i po co? Tym bardziej przecież, że żeby w PUBG-a pograć, trzeba tu zapłacić co najmniej 124 zł, a potem jeszcze łożyć na abonament PS Plus. W takich warunkach trudno wierzyć w sukces PUBG-a na PS4, zwłaszcza gdy porówna się go do wspomnianego Fortnite'a. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

+ Stary, dobry PUBG
+ nowa, zimowa mapa
+ jak na grę na PS4 – tania...

− ...choć w porównaniu do Fortnite'a i tak jest źle
− czuć, że PUBG zaczyna odstawać od konkurencji
− problemy z doczytywaniem się mapy
− nieintuicyjne sterowanie

PEGI 7

PRODUCENT: GAME ATELIER
CENA: 170 ZŁ (PS4, XBO), 150 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4 (WERSJA PC W TYM ROKU)
PC: WIN 10, PROCESOR CZTERORDZENIOWY, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 570

METROIDVANIA • PLATFORMOWA • ŁAMIGŁÓWKI ŚRODOWISKOWE

Odkrył w sobie potwora: **CormaC**

Co to była za impreza! Zamiast swoim zwyczajem zamienić się po pijaku w świnię wujek Nabu zaczął zamieniać w prosiaki innych.

Nie tylko w prosiaki zresztą – pijaczek rozbija się po krainie, zostawiając na swej drodze zastępy zdziwionych człekokształtnych kotków, żyrafek, lisków, słoników. W pogoń za swoim wujkiem rusza Jin – i niebawem napatacza mu się pod różdżkę. Efekt jest taki, że chłopiec znacząco traci na urodzie, ale za to biegle chrumka. Odkręcenie zrobionego przez Nabu – nomen omen – świństwa jest na szczęście proste. Wystarczy uratować tytułowe przeklęte królestwo, nad którym, jak się okaże, zawisła groźba dużo większa niż alkoholik latający na beczce.

Brother from another mother

Doceniam walor edukacyjny (piłeś? Nie czaruj!), ale nie będę owijał w bawełnę: fabułka Monster Boya jest słabowita i stanowi tylko niezbyt eksponowany pretekst do przegonienia Jina po świecie zbudowanym na modłę metroidvanii, rozległym i nafaszerowanym sekretami. Miałkością opowiastki nie należy się jednak przejmować ani trochę, bo **brak polotu w scenariuszu gra nadrabia błyskotliwością w elemencie znacznie ważniejszym – w rozgrywce**, która wyciska z konwencji dwuwymiarowej platformówki chyba wszystko, co się da. To oficjalna kontynuacja cyklu Wonder Boy, powstała zresztą przy udziale jego twórcy – Ryuichiego Nishizawy. Nie grałeś? Nie słyszałeś? Nie przejmuj się, bo choć gameplayowe pokrewieństwo Monster Boya z The Dragon's Trap (czyli „trójką", polecam udany remake z 2017 roku) jest oczywiste, dzieło paryskiego studia Game Atelier stoi na własnych nogach i nie wymaga żadnej znajomości Wonder Boya. Nie należy też bać się japońskiej stylówy, bo choć atakuje ona w filmiku otwierającym grę, podczas zabawy się nie narzuca.

Łamigłówki z odbijaniem promieni może i są ograne, ale ja je, kurde, lubię.

Podobnie jak The Dragon's Trap, **Monster Boya zbudowano wokół koncepcji metamorfoz bohatera**. Podczas przygody Jin zyskuje zdolność przemiany w zwierzęta, z których każde oferuje coś niepowtarzalnego. Prosiak potrafi wywęszyć na planszy niewidoczne elementy (jak drzwi, platformy czy znajdźki) i korzystać z różnorakich pocisków, wąż pluje kwasem, pełza po ścianach i przeciska się przez szczeliny, ropuch oddycha pod wodą i huśta się na długaśnym języku – i tak dalej.

Ocieka miłością twórców do gier.

Co sześć głów, to nie jedna

Jeśli otarłeś się o serię Lego, pewnie domyślasz się, dokąd to wszystko zmierza. Tak, do **zagadek środowiskowych wymagających dobierania postaci stosownie do sytuacji**. A że łącznie z ludzką postaci tych jest sześć, w dodatku część z nich może korzystać z wyposażenia o magicznych właściwościach (buty do chodzenia po chmurach, zbroja rozświetlająca ciemność, miecz zamrażający wodę itp.), to mechanizmów rozgrywki jest zatrzęsienie – i projektanci poziomów

skwapliwie to wykorzystali, **kładąc silny nacisk na główkowanie i dając upust swojej często zachwycającej pomysłowości**.

Kaliber wyzwań jest różny – mamy tu i drobiażdżki pokroju ucieczki przed rojem pszczół do wody, i bardziej rozbudowane próby mentalnych sił wymagające wielokrotnej zmiany formy i/lub operowania wieloma obiektami. Pojawiająca się pod koniec nawiedzona posiadłość to w zasadzie jedna wielka łamigłówka rozrzucona po wielu ekranach. Przyznaję, że trafiały się momenty frustrujące – nie przepadam za zagadkami wymuszającymi pośpiech lub takimi, w przypadku których od razu wiadomo, co należy zrobić, lecz trzeba próbować wielokrotnie ze względu na niepotrzebnie uciążliwe w tym momencie elementy zręcznościowe. W ogromnej większości przypadków radzenie sobie z przeciwnościami piętrzonymi przez projektantów jest jednak bardzo satysfakcjonujące i mile łechce poczucie własnej wartości intelektualnej.

Ale to nie wszystko!

Monster Boy jest zresztą **nieprzeciętnie przyjemny jako całokształt. Skrzy się nadzwyczajną kreatywnością** i emanuje oczywistą miłością twórców do gier – powstrzymam się przed sypaniem przykładami nawiązań i innych fajnostek, by nie odbierać wam przyjemności samodzielnego odkrywania ich. Został też zaprojektowany z dużym znawstwem. To, że stopniowo dostajemy dostęp do nowych zwierzęcych form, sprzętu i obszarów z unikatowymi lokalnymi zagrożeniami oraz mechanizmami (w wulkanie trzeba radzić sobie z lawą, we wspomnianej posiadłości „opętywać" przedmioty itp.), sprawia, że rozgrywka pozostaje świeża i wciągająca aż do samego końca. Jest to warte podkreślenia tym bardziej, że nie jest to przygoda na jeden wieczór. Mnie skradła ponad 20 godzin, a nie dotarłem do tak wielu sekretów, że napisy końcowe przywitałem z postępem rzędu 65%.

Dobrze się składa, że wioska, do której często się wraca, jest najpiękniejszą lokacją.

„Zainwestuj w tic-taki, bo ci jedzie".

W oczekiwaniu na remastera Demon's Souls Tower Knight dorabia, gdzie się da.

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 8

AUDIO 8

- znakomita rozgrywka
- zmusza do myślenia
- pełna fajnych pomysłów
- czuć w niej miłość do gier
- satysfakcjonujące łamigłówki
- bezbłędna mechanika platformowa
- backtracking nie jest uciążliwy
- wygląda wybornie
- świetny soundtrack

- rachityczna fabułka
- poziom trudności może zniechęcić mniej wprawnych graczy
- brak polskiej wersji językowej
- niektóre łamigłówki na czas są uciążliwe

Wpisane w gatunek metroidvanii **powroty do odwiedzonych już obszarów nie są tu uciążliwe**, ponieważ twórcy zrobili bardzo dużo, by je osłodzić. Przede wszystkim nie przeciągają sztucznie zabawy, każąc kursować przez każdą lokację kilkanaście razy. Rozstawili w królestwie teleporty, a na późniejszym etapie przygody wręczają Jinowi jego własny, przenośny, pozwalający przenieść się do dowolnego stacjonarnego z niemal każdego miejsca na mapie. Poza tym da się odkryć skróty, dzięki którym oszczędzisz sobie ponownych przebieżek przez niektóre uciążliwe „ścieżki zdrowia". Gdy zaś otrzymasz formę latającą (przy okazji: wprowadzającą etapy shmupowe, które jeszcze bardziej różnicują zabawę), większość sekwencji platformowych można podczas powrotów zwyczajnie zignorować. To, że nie trzeba od nowa rozwiązywać łamigłówek, wydaje mi się oczywiste, ale dla jasności o tym wspominam.

Potwornie sympatyczna

W efekcie backtracking był dla mnie nie uciążliwością, lecz przyjemnością, bo cofając się do lokacji sprzed kilku lub kilkunastu godzin, mogłem bezstresowo przypomnieć sobie, jak długą drogę przebyłem wraz z Jinem i ile miałem przy tym radości. No i wcierać sobie w oczy **bardzo smaczną oprawę**, która powinna zadowolić każdego miłośnika baśniowo kolorowej, ręcznie rysowanej grafiki. Gra jest przesympatyczna w każdym calu, od sprajtów postaci i wrogów poczynając, na animacjach bezczynności kończąc. Wspomnieć też trzeba o świetnej ścieżce dźwiękowej serwującej nowe aranżacje najbardziej charakterystycznych utworów z cyklu Wonder Boy uzupełnione autorską twórczością bardzo zgrabnie nawiązującą do nich stylistycznie. Na liście kompozytorów widnieją zresztą wyłącznie japońskie nazwiska, w tym należące do kompozytorów z pokaźnym dorobkiem.

Chapeau bas, Game Atelier

Poza fantazjami ideały nie istnieją, czas więc zadać pytanie: **co się w Monster Boyu nie udało? Zaskakująco mało.** Życzyłem sobie, by punkty zapisu w późniejszych etapach, gdzie poziom trudności jest wysoki (przynajmniej w sytuacji, gdy nie wykuło się „matki wszystkich zbroi", zebrawszy najpierw wiele elementów rozrzuconych po świecie i uciuławszy pokaźną sumę na opłacenie płatnerza), były rozmieszczone nieco gęściej. Zdaję sobie jednak sprawę z tego, że moje narastające zniecierpliwienie (również tym, że przy każdym podejściu do ostatniego bossa trzeba odbębnić cutscenkę, której nie da się pominąć) wynikało w dużej mierze z faktu, że gdy grałem, przez ramię zerkał mi termin wysyłki CDA do druku, bawiąc się batem i niczym Osioł ze „Shreka" pytając co chwilę: „daleko jeszcze?".

Jedyny obiektywny zarzut, jaki mogę postawić grze, jest taki, że z powodu błędu przez chwilę nie mogłem zmieniać form, choć sytuacja tego wymagała – wystarczyło jednak wczytać sejwa, by problem znikł bezpowrotnie. Zaznaczę jednak, że zdarzają się sekwencje zręcznościowe na tyle trudne, że **mogę wyobrazić sobie mniej doświadczonego w platformówkach gracza, który rzuca padem**, po czym podnosi go, żeby Monster Boya odinstalować. Podkreślę jednak, że winna nigdy nie jest mechanika „platformowania" – bo tej nie jestem w stanie niczego zarzucić.

Śmiało rzuca rękawicę najlepszym metroidvaniom.

Lubię metroidvanie, więc przez lata ograłem ich sporo, w tym takie współczesne perły gatunku jak Hollow Knight, Ori czy Yoku's Island Express. Monster Boy to rzecz fantastyczna nawet na tle gigantów. Przy okazji to idealne retro, które pokazuje przeszłość gier taką, jaką chcemy pamiętać, a nie taką, jaką naprawdę była. |CDA|

NAJWIĘKSZY MAGAZYN DLA FANÓW MINECRAFTA W POLSCE

NOWY NUMER JUŻ W SPRZEDAŻY

Zdjęcie: Jason Scott, flickr.com/textfiles

Boski Romero

Dramat rozpisał: **DaeL**

Założył dziewięć różnych firm i pracował nad blisko setką tytułów. Stworzył najlepsze i najgorsze gry w historii. Nieraz wyprzedzał swoje czasy, choć ostatnio zaczął z nostalgią patrzeć w przeszłość. Ale wciąż marzy, by wstrząsnąć branżą.

Przyszedł na świat w 1967 roku jako Alfonso John Romero. Swojego pierwszego imienia przestał używać, gdy ogarnęła go złość na również noszącego je ojca, który porzucił żonę, gdy John był jeszcze dzieckiem.

Angry AJR

W salonach gier wpisywał się jednak do tablic wyników jako AJR. To też robił ze złości, tym razem na swojego ojczyma, który zabraniał mu wydawania kieszonkowego na „głupie Space Invaders". Ów był zresztą dla Johna wyjątkowo surowy. Pewnego dnia, przyłapawszy go przy automacie w pizzerii, sprał 11-latka tak mocno, że ten przez kilka dni chodził ze śliwą pod okiem i opuchniętą wargą.

Rok później znalazł zresztą sposób na uniknięcie sadystycznej dyscypliny ojczyma. Zamiast do salonu gier jeździł na uniwersytet. Był rok 1979, gdy Romero po raz pierwszy zasiadł przed klawiaturą komputerowego terminala i z pomocą studenta uruchomił Colossal Cave Adventure – prostą grę tekstową inspirowaną systemem Dungeons & Dragons. **Tego dnia zrozumiał, że chce tworzyć gry.** I zaczął uczyć się programowania.

Pierwszy krąg piekła

Swoją pierwszą grę stworzył jeszcze w 1980, ale nikt poza kolegami 13-letniego wówczas Romero nie widział jej na oczy. Za to drugi tytuł przyniósł mu pewną sławę – jego kod opublikowany został przez popularny wśród użytkowników komputerów Apple miesięcznik inCider. **W wieku 17 lat Romero założył pierwszą firmę – Capitol Ideas Software** – która pośredniczyła w sprzedaży kolejnych 12 gier popularnym wówczas magazynom dyskowym (były to rozsyłane co miesiąc pocztą dyskietki z prostymi grami i programami użytkowymi). Jego talent został dostrzeżony przez Origin Systems, która to firma zaoferowała mu pracę.

Romero szybko się tam zatrudnił i równie szybko tego pożałował. Jego pierwszy projekt – port gry 2400 A.D. na Commodore'a 64 – został wstrzymany. Tworząc kolejny tytuł – Space Rogue – obmyślał już, jak wyrwać się z orbity Originu. Odrzucił ofertę dołączenia do Looking Glass Technologies, i po raz drugi założył własną firmę – Inside Out Software. Ale i tu sparzył się, gdy w kłopoty finansowe popadł jeden z jego kontrahentów.

Id, ego, superego

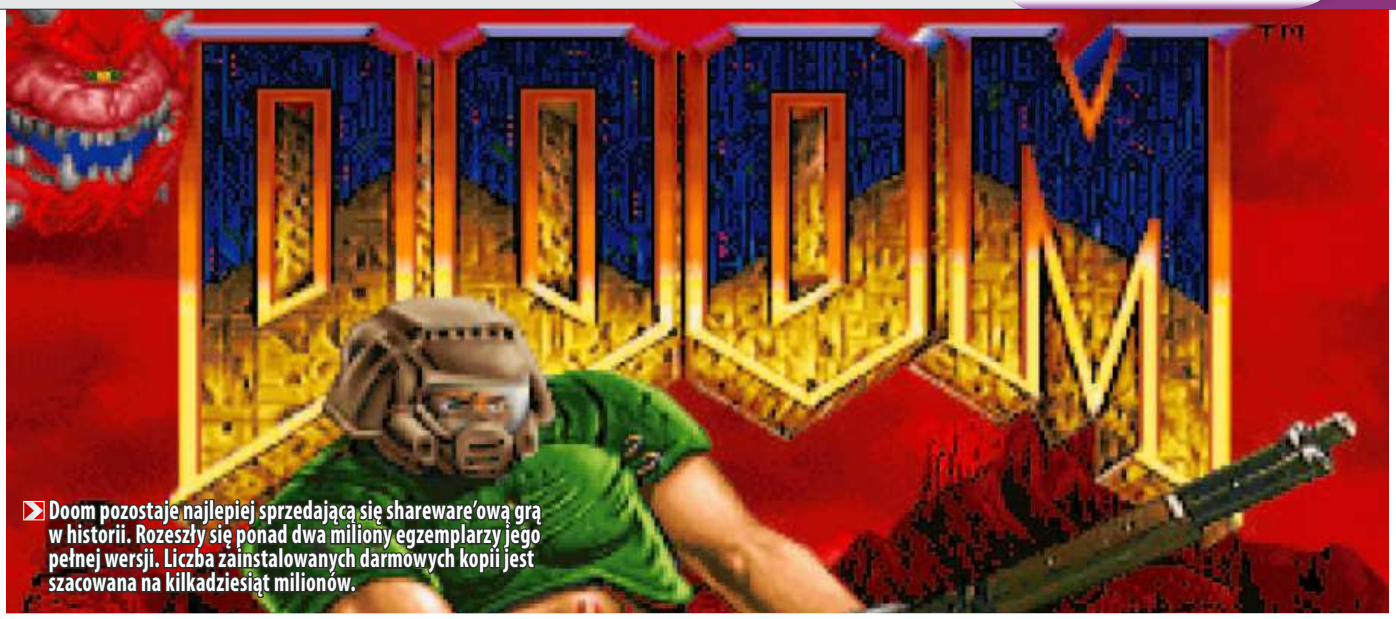
W marcu 1989 przeprowadził się do Luizjany, gdzie wydawnictwo Softdisk, odpowiedzialne za publikację magazynów dyskowych dla komputerów PC, mianowało go głównym programistą. To właśnie Romero sprowadził do Softdisku Johna Carmacka, Adriana Carmacka i Toma Halla – a zatem trzon późniejszego id Software.

Zebranie tej grupy w jednym miejscu to jednak nie wszystko. Potrzebny był jeszcze impuls. A dostarczył go – dość niespodziewanie – Scott Miller z Apogee Software. Mężczyzna był pod wrażeniem tytułów wydawanych przez Softdisk i chciał skontaktować się z ich twórcami. Nie mogąc uzyskać z wydawnictwa namiarów na Romero, postanowił skorzystać z podstępu. Przez kilka kolejnych miesięcy wysyłał do redakcji magazynu dyskowego listy – pochodzące rzekomo od nastoletnich fanów Romero. We wszystkich powtarzał się ten sam adres zwrotny. Młody programista, wziąwszy to za kpinę, postanowił zadzwonić do żartownisia i mu wygarnąć. Ku swojemu zdziwieniu usłyszał propozycję biznesową. Scott Miller chciał wydawać gry przygotowane przez ekipę Romero w ramach dystrybucji sharewarowej. Rok później, czyli **w 1990, powstało id Software. A gry wideo już nigdy nie były takie same.**

Romero był zbyt niezależny, by zagrzać gdzieś miejsce.

Pierwszym tytułem stworzonym przez id i opublikowanym przez Apogee był **Commander Keen**, platformówka wykorzystująca niewidziany wcześniej na pecetach płynny side-

Hovertank 3D – pierwsza trójwymiarowa strzelanka Romero i Carmacka, jeszcze bez teksturowanych ścian.



Doom pozostaje najlepiej sprzedającą się shareware'ową grą w historii. Rozeszły się ponad dwa miliony egzemplarzy jego pełnej wersji. Liczba zainstalowanych darmowych kopii jest szacowana na kilkadziesiąt milionów.

Wolfenstein 3D zapewnił młodemu studiu stabilność finansową.

Baronowie Piekieł – ostatni bossowie z pierwszego, darmowego epizodu Dooma.

-scrolling. W tym samym czasie firma nadal pracowała nad tytułami dla Softdisku, realizując zapisy wcześniejszej umowy z wydawnictwem. Wśród gier, które trafiły do magazynu dyskowego, były m.in. dwa wczesne FPS-y – Hovertank 3D oraz Catacomb 3-D. Engine, który je napędzał, dokonał jednak rewolucji dopiero rok później, gdy stał się sercem wydanego przez Apogee **Wolfensteina 3D**. W ciągu dwóch miesięcy, bez jakiejkolwiek reklamy, id sprzedało 40 tysięcy jego kopii. Błyskawicznie powstał kolejny tytuł bazujący na tym samym silniku – prequel Wolfensteina, czyli Spear of Destiny. Po roku Romero i Carmack byli już milionerami.

Sukces przyciągnął uwagę gigantów branży. Ken Williams z Sierry zaproponował Johnowi Romero, że wykupi udziały w jego firmie. Twierdził, że studio osiągnęło już wszystko, co możliwe na rynku shareware'owym, i potrzebuje teraz współpracy z prawdziwym wydawcą. Mylił się. To był dopiero początek rewolucji.

Ikona grzechu

id Software miało dwóch liderów, którzy umiejętnie podzielili się obowiązkami. Kiedy John Carmack przygotowywał rewolucyjny silnik Dooma, Romero niczym mantrę powtarzał, że „design jest najważniejszy". A gdy ekipa zaczęła pracować nad zawartością gry, John Romero postawił im jeden warunek: innowacyjność. „Jeśli jakaś mapa wygląda tak, jakby mogła być zrobiona na enginie Wolfa, to wylatuje" – powtarzał. I postawił na swoim. **Wydany w 1993 roku Doom nie przypominał niczego, co gracze widzieli wcześniej.** Historia żołnierza walczącego z piekielnymi hordami nawiedzającymi marsjańską bazę była połączeniem „Martwego zła", „Obcego: Decydującego starcia" i zamiłowania do heavy metalu. Doskonałość silnika Carmacka połączyła się ze zmysłem designerskim Romero. I podbiła świat.

Triumf miał swoją cenę. Doom po raz pierwszy zarysował podział w jednolitym dotąd zespole. W 1993 Tom Hall po kłótni z Carmackiem opuścił id i przeszedł do Apogee. W trakcie pracy nad Doomem 2 pojawiły się też konflikty między Romero a Carmackiem. Ten pierwszy pragnął zatrudnić nowych ludzi i uniezależnić studio od współpracy z wydawcami. Z kolei Carmack uważał, że takie pomysły odciągną uwagę od tego, co najważniejsze – pracy nad kolejną grą. Ostatecznie Romero ustąpił,

Jak twierdzi Romero, programista to artysta.

a Doom 2 powtórzył sukces pierwszej części. Ale gdy rodziła się koncepcja kolejnego tytułu – Quake'a – stosunki między dawnymi kumplami były już bardzo napięte.

Wstrząs i burza

Romero wspomina, że tym, co ostatecznie rozbiło id, było wydłużenie cyklu pracy nad silnikiem. Kiedy Carmack montował engine Quake'a, designerzy trudzili się nad mapami, teksturami i modelami. Po dziewięciu miesiącach, gdy wszyscy byli już wypaleni, pojawiła się nowa wersja narzędzi, co oznaczało, że efekty ciężkiej pracy designerów w sporej części poszły w piach. Główny projektant miał dosyć. Po długiej rozmowie z Carmackiem zdecydował się pójść w ślady Toma Halla i opuścić założoną przez siebie firmę.

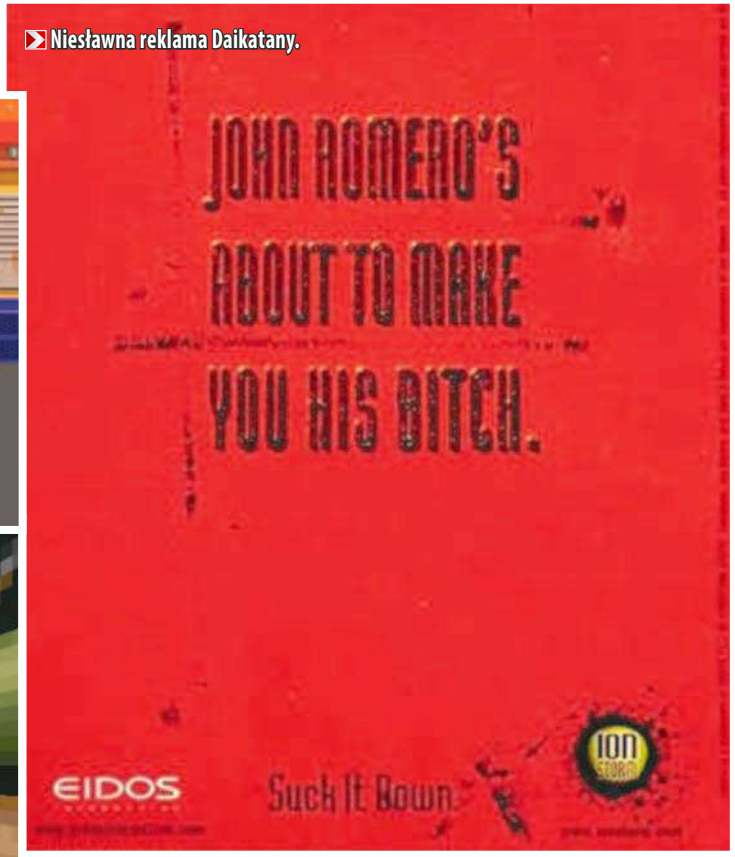
Ze znalezieniem sobie nowego miejsca nie miał większych problemów. **W 1997 Romero był megagwiazdą, a inwestorzy bili się o to, by obsypać go pieniędzmi.** Kiedy wraz z Tomem Hallem założył teksańskie Ion Storm i rozpoczął pracę nad Daikataną, wszyscy wiedzieli, że zadziwi świat.

I faktycznie, udało mu się to, choć może nie do końca tak, jak by chciał. Branżowcy i marketingowcy przecierali oczy, patrząc na to, co wyczynia Romero. Na przykład w 1998 studio miało wykupioną przestrzeń reklamową w kilku amerykańskich pismach dla graczy, ale nadal nie miało screenów z ostatecznej wersji gry. A zamiast konkretnych informacji o Daikatanie gracze ujrzeli jedno zdanie wypisane wielkimi literami: „John Romero wkrótce zrobi z ciebie swoją sukę". Rok później **Romero próbował zwrócić uwagę na grę, rozpuszczając plotki o swojej śmierci** i zamieszczając w internecie zdjęcie swego ciała z widocznymi ranami postrzałowymi (w rzeczywistości fotografia pochodziła z sesji zdjęciowej dla magazynu Texas Monthly).

W 2008 roku programista przyznał, że kampania reklamowa była niepo-

Ostatnia gra Romero – Gunman Taco Truck.

Głowa Romero za Ikoną Grzechu w sequelu Dooma.



Niesławna reklama Daikatany.

To Quake podzielił Romero i Carmacka.

trzebna i obraźliwa. Ale największe błędy popełnione przez ekipę Ion Storm nie dotyczyły marketingu. Romero zaaplikował współpracownikom ten sam problem, za który w przypadku Quake'a obwiniał Johna Carmacka – po blisko dwóch latach pracy nad grą zmienił jej silnik (pierwotnie Daikatanę napędzała technologia Quake'a, w 1998 już Quake'a II). Co gorsza, gdy światło dzienne ujrzał Quake III, a więc tuż przed oficjalną premierą Daikatany, Romero dokonał kolejnych modyfikacji silnika. Efekt był opłakany. **Gra wyszła w 2000 roku – spóźniona o dwa lata, zabugowana i z kompletnie popsutą sztuczną inteligencją** przeciwników oraz kompanów. Nawet fabuła traktująca o podróżach w czasie nie spotkała się z ciepłym przyjęciem graczy. Nic dziwnego, że tytuł sprzedawał się fatalnie. W 2001 Romero w niesławie odszedł z Ion Storm.

Cała masa eksodusów

Ale się nie poddał. Wraz z Tomem Hallem założyli Monkeystone Games, studio skoncentrowane na tworzeniu gier na telefony i przenośne konsolki. Romero przepowiadał, że segment ten wkrótce będzie większy od rynku konsol i pecetów. Miał rację, ale o dobrą dekadę za wcześnie. W ciągu czterech lat działalności firma wydała aż 15 różnych gier (m.in. port Red Faction na przenośną konsolkę Nokia N-Gage), ale żadna z nich nie była komercyjnym sukcesem na miarę Dooma czy Quake'a.

W 2005 studio Monkeystone Games zakończyło swoją działalność. Romero już rok wcześniej nawiązał współpracę z Midway Games jako główny projektant gry Gauntlet: Seven Sorrows. Ale tam też miejsca nie zagrzał. Już pod koniec 2005 roku różnice w sposobie patrzenia na design gry skłoniły Romero do rozstania z Midwayem i założenia kolejnej firmy, pierwotnie nazwanej Slipgate Ironworks, ale wkrótce przechrzczonej na Gazillion Entertainment. Studio podpisało 10-letnią umowę licencyjną z Marvel Entertainment, co w kontekście rodzącego się właśnie filmowego uniwersum miało okazać się żyłą złota. Tyle tylko, że Romero nie pozostał w Gazillionie na tyle długo, by zająć się jej eksploatacją.

W listopadzie 2010 projektant sprzedał swoje udziały i wraz z przyszłą żoną, Brendą Brathwaite, oraz Tomem Hallem założył Loot Drop. Tym razem chciał tworzyć gry facebookowe. I znów po pierwszych sukcesach przyszła klęska. Problemy finansowe zmusiły go do zwolnienia większości pracowników. Nie powiodła się również kampania kickstarterowa, która miała zebrać fundusze na „oldschoolową" grę RPG. W międzyczasie John Romero pracował jeszcze dla Cyberathlete Professional League. Jednym z proponowanych przez niego projektów było stworzenie nowej gry FPS, zaprojektowanej specjalnie na użytek esportu. Ale i z tego nic nie wyszło.

Respawn

Seria niepowodzeń mogłaby zdeprymować każdego człowieka, ale Romero od dzieciństwa był uparty i niepokorny. Nie dał za wygraną. Nigdy nie przestał myśleć o pełnoprawnym powrocie do branży. W 2015 przeniósł się do Galway w Irlandii i powołał do życia swoją dziewiątą firmę – Romero Games. Zaczął od opublikowania remake'u swojej starej gry – Dangerous Dave in the Deserted Pirate's Hideout. Po nim przyszła kolej na następny mobilny tytuł – Gunman Taco Truck, nad którym projektant pracował wraz ze swoim 12-letnim synem, dla którego tworzenie gry było jednocześnie nauką programowania. A w końcu wypuścił świetnie przemyślany i przyjęty z ogromnym entuzjazmem... poziom do pierwszego Dooma.

Odkurzenie umiejętności projektowania poziomów do FPS-a miało być wstępem do prac nad nową strzelanką. Niestety kampania kickstarterowa dla Blackroom – bo taki tytuł miała nosić gra – spaliła na panewce. Mimo tego w 2017 firma zatrudniła nowych developerów. Dopiero pod koniec zeszłego roku na jaw wyszedł tajemniczy projekt, który wymagał powiększenia studia. **Romero wraca do korzeni.**

Doom, po ćwierćwieczu, ma otrzymać cały nowy epizod, prosto od swojego legendarnego twórcy. Zatytułowany Sigil, bezpłatny (choć dostępny również w kosztownej wersji kolekcjonerskiej), zbudowany z miłości do strzelania. Po długiej serii niepowodzeń Romero ma szansę znaleźć odkupienie i udowodnić, że „design jest najważniejszy". |CDA|

Jakimś cudem gra mobilna rozumie fenomen „Obcego" lepiej niż wielkie produkcje.

UWAGA: spoilery z filmowej serii „Obcy"

Obcy, a jednak znajomy

Pluje kwasem (bo ma zgagę): **Szoki**

Wraz z premierą mobilnej odsłony Five Nights at Fre... znaczy się, smartfonowego Alien: Blackout (hejtu za brak oryginalności żartu nie ślijcie na żaden adres) po raz kolejny zacząłem rozmyślać nad growymi adaptacjami Aliena. A także nad tym, co tak naprawdę stanowi o sile tej marki.

Rewelacyjny Obcy: Izolacja z 2014 roku był pierwszą naprawdę udaną próbą przeniesienia marki Obcego do medium gier. Można by się tu spierać, że przecież niektóre shootery z cyklu AvP nie były wcale takie złe (szczególnie gdy graliśmy jako pełzający po sufitach ksenomorf), ale gdy perfekcyjna maszyna do zabijania zostaje sprowadzona do roli mobka masowo ginącego na dzidach Predatorów i pod ogniem spluw kolonialnych marines, to w człowieku budzi się niesmak. I nim ktoś wyskoczy mi tu z filmem „Aliens", podkreślę, że **cała obsada „Decydującego starcia" ustrzeliła mniej ksenomorfów, niż jeden gracz wyrzynał w pojedynczej kampanii którejkolwiek z tych strzelanek**. Tymczasem Isolation dało nam wreszcie duszny klimat, arcygroźnego Obcego, niemożliwego do powstrzymania jedyną dostępną bronią, a także to, o czym przy tworzeniu adaptacji notorycznie zapomina branża gier: wyrazistą bohaterkę z wiarygodną motywacją.

Porozmawiajmy o filmach

Powiadają, że o bohaterze najlepiej świadczą wrogowie, z którymi się zmaga. Mordercza bestia z kosmosu musi zatem być warta tyle, co osoba, która przełamie swój strach i stanie z nią do walki. Patrząc na legendarne i po dziś dzień wzbudzające ciarki arcydzieło H.R. Gigera, zbyt łatwo zapomnieć, że **sukces kinowego „Obcego" to nie tylko ohydny ksenomorf, ale także kobieta, która stanęła mu na drodze**. Ellen Ripley, zagrana przez rewelacyjną Sigourney Weaver, nie była typową dla horrorów niedoświadczoną dzierlatką, która musiała „zmężnieć", aby pokonać potwora. Była doświadczoną i twardą panią oficer, którą poznaliśmy jako służbistkę odmawiającą pomocy (słusznie, jak się potem okazało) członkowi załogi zaatakowanemu przez obcą formę życia. Ellen nie była odporna na strach, który wzbudzało monstrum czyhające w ciemnych zakątkach statku Nostromo, ale pomimo przerażenia stawiła mu czoło i cudem zwyciężyła.

Było to pyrrusowe zwycięstwo. Potwór zabrał Ripley wszystko poza życiem: straciła załogę, córkę (60 lat hibernacji to nie przelewki), stanowisko, szacunek pracodawcy, a także spokojny sen. Na ponowne starcie z potworem nie wyruszyła z heroicznych pobudek, lecz aby zmierzyć się z lękami, które nie dawały jej żyć. Nie pokonała ich jednak sama, tylko dzięki odnalezionej na LV-426 małej dziewczynce, która, tak jak Ellen, była ostatnią ocalałą ze swojej grupy. To opieka nad rozumiejącą ją lepiej niż ktokolwiek Newt i rodzące się w jej trakcie rodzicielskie uczucia sprawiły, że nawet w obliczu rychłej atomowej eksplozji Ripley szturmem ruszyła do gniazda Obcych, by ostatecznie stanąć do starcia z królową ksenomorfów, matką przeciw matce. **Nie znam bardziej wiarygodnej, a zarazem kobiecej motywacji, aby mimo wielu śmiertelnych zagrożeń stawić czoło personifikacji swych najgorszych koszmarów**, a strach przekuć w determinację.

Gry i filmy notorycznie zapominają, że „Obcy" to nie tylko ksenomorf.

Wracamy do gier

Nawet twórcy tragicznie słabego filmu „Obcy: Przebudzenie" wiedzieli, że ksenomorfy bez Ripley nie mają większego sensu, ale obrali najgłupszy sposób rozwiązania problemu jej heroicznego poświęcenia na koniec trzeciego filmu. Nie mogąc użyć wykreowanej przez Sigourney Weaver postaci bez psucia kanonu, twórcy Izolacji zrobili wreszcie coś mądrego i wzięli na warsztat jej dotychczas jedynie mimochodem wspomnianą córkę Amandę. W efekcie zjedli ciastko (mamy kogoś bardzo podobnego do Ellen) i mają ciastko (dzięki więzom rodzinnym nikt nie zarzuci im braku wiarygodności). O tym, że Izolacja to świetna gra (peany należą się jej za sam fakt bazowania na „Ósmym pasażerze Nostromo", a nie, jak cała reszta, na „Decydującym starciu"), a duża w tym zasługa głównej bohaterki, nie muszę chyba nikogo przekonywać.

Zataczamy koło i oto znów jesteśmy w temacie Alien: Blackout, którego twórcy jako jedni z nielicznych zrozumieli, że **Obcy potrzebuje Ripley, aby osiągnąć swój pełny potencjał**. Wrzucając do swojej produkcji Amandę, wykazali się większym zrozumieniem marki niż Gearbox ze swoim Colonial Marines czy Rebellion z AvP. Szkoda tylko, że sama gra nikomu nie zaimponuje. |CDA|

MAGAZYN

Sugeruje odejść od komputerów i konsol: **Redakcja**

W odświeżonej edycji Magazyny Kulturalnego odbiegamy od gier wideo, prezentując mocny zestaw muzyki, filmów, seriali i książek, które rezonują z naszą redakcją. W pierwszym wydaniu jest eklektycznie: Japonia sąsiaduje z Zachodem, a blockbustery – z kinem festiwalowym.

MUZYKA

LING TOSITE SIGURE „#5"

Dziwny album. W dodatku nie jest to najlepsza płyta Ling tosite Sigure (tu bezkonkurencyjne okazuje się „I'mperfect"), ale aż głupio nie polecić tej kapeli szerszej publiczności niż te siedem osób, które słucha jej w Polsce. (Chociaż może i ciut więcej, bo ich numery można usłyszeć w anime „Psycho Pass" i „Tokyo Ghoul"). LTS praktycznie w niczym nie przypomina typowego j-rocka – ich muzyka to przedziwna mieszanka alternatywnego rocka z post-hardcore'em w wydaniu japońskim. Tyle że nie ma w niej depresji w stylu Envy, raczej niesamowicie dynamiczny, przedziwnie melodyjny chaos – nieustanne zmiany tempa i klimatu, przechodzenie od wrzasku do szeptu, od szalonej gitary do ciszy. *[Berlin]*

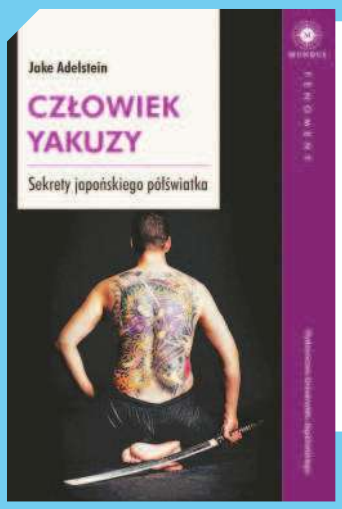
HARU NEMURI „HARUTOSYURA"

Haru Nemuri gra pop, ale pop bardzo nieszablonowy – niby zahacza przy tym o elektronikę spod znaku IDM, ale w praktyce ma w sobie więcej punkowego kopa. To album pełen przesterowanych gitar i dzikiej energii. Muzycy gonią bez ustanku, a jeśli nawet na chwilę się zatrzymują, to głównie po to, żeby uśpić czujność słuchacza i za chwilę ruszyć z kopyta albo wyskoczyć z czymś, czego trudno się było spodziewać. Składa się to na album pełen ciekawych pomysłów realizacyjnych i interesujących wokali (specyficzny japoński rap często miesza się z melodeklamacją), ale przede wszystkim: świetnych melodii. Haru zdaje sobie sprawę ze swoich słabych stron i wcale ich nie eksponuje – spora dawka przesteru zręcznie odwraca uwagę od niebyt potężnego głosu, hałas maskuje prostotę kompozycji. Owszem, nie ma tu splendoru płyt Wednesday Campanella czy poziomu artystycznego Sheeny Ringo. To raczej muzyczna piwnica, ale przy tym bardzo przytulna i przyjemna piwnica. Warto dać się w niej zamknąć, bo zamiast j-popu otrzymujemy prawdziwy rollercoaster gatunków i konwencji. *[Berlin]*

KSIĄŻKI

KAROLINA BEDNARZ, „KWIATY W PUDEŁKU”

Bednarz możecie kojarzyć z bloga „W Krainie Tajfunów”, ale nawet jeżeli nie mieliście z nią do tej pory do czynienia, warto sięgnąć po jej reporterski debiut. Bo choć wiele z wydanych na polskim rynku publikacji o Japonii dotyka tematyki japońskiego szowinizmu, dotychczas żadna nie podchodziła do sprawy w sposób równie bezlitosny. To książka o kobietach – głównie o tym, jak są traktowane w tamtejszym społeczeństwie, i dlaczego tak źle – ale chociaż Bednarz przeprowadza nas przez historię i teraźniejszość Japonii, to pisze w sposób, który wymyka się geograficznym kontekstom. Tak naprawdę to książka o relacjach damsko-męskich – i o tym, jak wiele jeszcze pracy przed nami. Czuć w niej pasję i bezkompromisowość. Nie ma tutaj pieszczenia i sentymentu. Jest ogień. *[Berlin]*



JAKE ADELSTEIN, „CZŁOWIEK YAKUZY”

Adelstein ma na koncie „Tokyo Vice”, reportaż na temat japońskiej mafii, który był raptem w porządku – nie spodziewałem się więc, że jego sequel będzie wart zarwania nocy. To opowieść o życiu faceta, który w wyniku mniej lub bardziej przewidywalnych zawirowań życiowych trafił do półświatka – o tym, jak wygląda Yakuza oczami kogoś, kto wiele jej zawdzięcza, ale wiele przez nią stracił. Opowieść o tatuażach, narkotykach, gangach motocyklowych i absurdalnych paradoksach japońskiej mentalności. A przy tym po prostu naprawdę ciekawa biografia. *[Berlin]*

PS: Rozdział o tym, jak obrobić bank za pomocą kotów i worka monet, po prostu rządzi.

FILM

ZABAWA, ZABAWA

Wzięta prokurator Dorota (Agata Kulesza), nagradzana chirurg Teresa (Dorota Kolak) i pilna studentka Magda (Maria Dębska). Co je łączy? Alkoholizm. Dotychczas choroba alkoholowa miała w polskim kinie bardzo konkretną twarz i była to twarz Mariana Dziędziela: stara, naznaczona bruzdami, ogorzała i – przede wszystkim – męska. Chyba największym sukcesem Kingi Dębskiej („Moje córki krowy”) jest uwypuklenie uniwersalności problemu. Reżyserka bardzo zręcznie prowadzi bohaterki swojego komediodramatu, z niemal dokumentalistycznym zacięciem wyliczając sposoby (nie)radzenia sobie z nałogiem: zaprzeczanie, racjonalizację, iluzję zaprzeczeń. Tradycyjną ozdobą jej twórczości są żywe dialogi oraz akcenty komediowe (tu prym wiedzie duet policjantów, granych przez Rafała Rutkowskiego i Sławomira... tak, tego Sławomira). Morał jest gorzki, ale potrzebny: granica między rekreacyjnym a problemowym korzystaniem z alkoholu okazuje się – nomen omen – płynna. *[Papkin]*

BUMBLEBEE

Od samego początku filmy z serii „Transformers” oferowały widzowi niewiele ponad efekciarski festiwal wybuchów oraz bzdurną w swym poplątaniu fabułę, tytułowe roboty zaś grały w nich role niemalże drugoplanowe. Przynajmniej do czasu, gdy Michael Bay opuścił fotel reżysera, ustępując Travisowi Knightowi, znanemu choćby z wybornej animacji „Kubo i Dwie Struny”. Jego „Bumblebee” to film dużo bardziej kameralny, stanowiący też miękki restart dla sagi o wojnie Autobotów z Decepticonami. Służąca za oś fabuły przyjaźń rodząca się pomiędzy cierpiącym na zanik pamięci sympatycznym żółtym robotem i nastoletnią Charlie (Hailee Steinfeld) nadaje produkcji ciepły, niemalże familijny ton. Dzięki uproszczeniu designu transformerów, który bazuje teraz na „Pierwszej Generacji” z 1984 roku, sceny akcji stały się przejrzystsze, a kilka minut, które spędzimy, oglądając bitwy na Cybertronie, oddaje więcej sprawiedliwości materiałowi źródłowemu niż wszystkie dotychczasowe filmy razem wzięte. Po 12 latach otrzymaliśmy wreszcie pełnometrażowe „Transformers”, które da się oglądać z przyjemnością nawet bez wyłączania mózgu. *[Szoki]*

MÓJ PIĘKNY SYN

Ameryka ma dryg do ukazywania narkomanów jako romantycznych wieszczów i/lub nihilistycznych wyrzutków. Na każde „Requiem dla snu", „Trainspotting" czy „Las Vegas Parano" powinien jednak przypadać jeden „Mój piękny syn". Obraz, którego mądrość tkwi w ukazaniu uzależnienia nie z perspektywy chorego, ale jego bliskich. Nie ma tu onirycznych objawień ani scen mających zaszokować widza. Jest miłość ojca (Steve Carell) i syna (wielki popis Timothée Chalameta). Warto docenić piękne zdjęcia oraz achronologiczny układ scen – sprytne przemieszanie codzienności osoby uzależnionej z sielankowym dzieciństwem pozwala zbudować bohaterów, do jakich widz pała sympatią. Nie ukrywajmy jednak: reżyser Felix Van Groeningen stworzył kino męczące. Nuży sinusoidalna kompozycja (dno, odwyk, dno, odwyk), w efekcie której w drugiej godzinie odbiorca wręcz oczekuje zakończenia, które długo nie chce nadejść. Tkwi w tym czytelny zamysł, bo przecież uzależnienie od substancji psychoaktywnych to często historia ciągłych nawrotów. Słowem: kino może nie wybitne, ale z pewnością potrzebne. *[Papkin]*

SERIAL

THE PUNISHER

UWAGA: Spoilery z drugiego sezonu „Punishera"!

Za nami premiera drugiego sezonu wesołych przygód Punishera – niedobitka z Marvel Asshole Universe(*), który na zmianę bełkocze, kuśtyka i zabija. Miał osłodzić nam kasację wszystkich pozostałych marvelowo-netfliksowych seriali. Łabędzi śpiew jest jednak przepełniony fałszywymi nutami.

Produkcje Marvela oglądam uzbrojony w cierpliwość do wszelkich niedorzeczności. W końcu zawieszenia niewiary wymaga historia, w której ślepy koleś jest tak ślepy, że wyostrzenie reszty zmysłów czyni go superbohaterem. Nieco trudniej w marvelowych tworach znieść głupotki zupełnie z tą superanckością niezwiązane. Tym razem moje uzbrojenie pękło więc mniej więcej w środku sezonu – z odcinka na odcinek coraz trudniej było wierzyć w motywację czy choćby cień inteligencji niektórych postaci.

Szczególnie boleśnie niedorzeczni są tu główni antagoniści. Pierwszy to znany z poprzedniego sezonu Billy Russo, który na przydomek Jigsaw w tej adaptacji kompletnie nie zasłużył. Czy można zespoilować komuś rozczarowanie? Bo muszę tu wspomnieć o tym, że choć okaleczona twarz jest jednym z głównych powodów działań łotra, to w momencie zdjęcia maski (który przecież mógłby być szokujący!) dowiadujemy się, że w zasadzie są to bardziej draśnięcia. Moja babcia na jego widok powiedziałaby, że do wesela się zagoi. Już sam Punisher przez większość sezonu jest znacznie bardziej pokiereszowany. Najgorsze jednak, że próba humanizacji Russo poprzez jego związek tylko pogrąża jego i jego ukochaną w oczach odbiorcy – Billy 2.0 niby odznacza się jakąś pokrętną moralnością, a przez problemy z pamięcią ma autentyczny żal do Punishera, ale informacja „ej, zabiłeś mu rodzinę" okazuje się zupełnie niczego nie zmieniać w tej naciąganej już motywacji.

Drugim łotrem jest John Pilgrim, który wygląda jak Janusz Tracz i cytuje Biblię, mordując z zimną krwią, co jest i niedorzeczne, i cholernie oklepane. Czy można zespoilować komuś rozczarowanie? Bo chciałbym tu wspomnieć o momencie, w którym John zdaje sobie sprawę, że jest wykorzystywany (brawo!), ale postanawia dalej dać się wykorzystywać (co?!). No i o tym, jak pod koniec sezonu nastoletnia dziewczyna przypomina Johnowi (podkreślam: kolesiowi w koloratce, z Księgą Wyjścia wykutą na blachę) o piątym przykazaniu, pouczając go, że generalnie zabijanie jest takie sobie.

Narzekać mógłbym tak jeszcze przez kilka stron, ale szef działu nie dałby mi na to tyle miejsca. I pewnie słusznie – po pierwsze na współczesnych antagonistów narzekałem już sporo w felietonie w poprzednim numerze, a po drugie nowy „Punisher" nie jest zupełnie pozbawiony zalet. Trochę ratuje go aktorstwo Josha Stewarta („John Pilgrim"), trochę sceny akcji, trochę relacja Castle'a z Amy, trochę humor („cześć, tato!"), trochę Alice in Chains. Miłośnicy Marvela i tak powinni to obejrzeć, nawet jeśli ostatecznie zgodzą się z 58 na Metakrytyku. **[spikain]**

(*) Słowo „asshole" pojawia się tu po kilka razy w każdym odcinku, chyba nawet częściej niż w „Jessice Jones". Dlaczego?!

ROMA

Czapki z głów, Netflix ma wreszcie arcydzieło. Za raptem 15 mln dolarów Alfonso Cuarón (oscarowa „Grawitacja") nakręcił kino, którego już się nie robi: silnie autorskie i – przynajmniej w teorii – hermetyczne (dość powiedzieć, że obraz zaczyna się od czterominutowej sceny... mycia podłogi). „Roma" to pocztówka ze świata, którego już nie ma – Meksyku lat 70., w którym dorastał reżyser. Historyczne przemiany (masakra Corpus Christi) stanowią jednak jedynie tło dla prywatnego dramatu Cleo (Yalitza Aparicio), służącej bogatej rodziny, wzorowanej na niani reżysera. Ponaddwugodzinny miks scen rodzajowych, pięknych, panoramicznych ujęć i meksykańskiego folkloru składa się na pochwałę feminizmu. Pozytywnymi postaciami są u Cuaróna właściwie wyłącznie kobiety, które z podniesionym czołem biorą na barki błędy mężczyzn, oddających się rozpuście, beztrosce i rewolucyjnemu duchowi. Efekt? Najlepiej oceniany film zeszłego roku, nagrodzony przez Akademię nominacjami w aż 10 kategoriach. *[Papkin]*

GLUCOBALANCE REGULAR **LIDEREM W TROSCE O PRAWIDŁOWY POZIOM CUKRU!**

Już zaledwie kilka dawek przywraca do normy POZIOM GLUKOZY we krwi!

REKOMENDOWANE PRZEZ: AMERICAN INSTITUTE OF DIABETOLOGY OCENA: 4,6/5

„Gdy jest go za dużo we krwi, rujnuje nasze zdrowie, uszkadza naczynia krwionośne, prowadzi do nadwagi, ale i do innych problemów...” **Oto winowajca – cukier.**

UTRZYMAJ JEGO PRAWIDŁOWY POZIOM, ZMNIEJSZ APETYT I ZACHOWAJ ENERGIĘ.

Dzięki temu innowacyjnemu odkryciu skuteczna walka z cukrzycą nareszcie jest możliwa! **Uchroń się przed hiperglikemią i groźnymi dla zdrowia powikłaniami cukrzycy!** Opracowany w USA preparat zapobiega gwałtownym wyrzutom insuliny, **dba o prawidłowy metabolizm cukrów i stabilizuje poziom glukozy we krwi** od 1. zastosowania. Dzięki właściwościom bioregeneracyjnym **„GLUCOBALANCE REGULAR”**, wystarczy kilka dni, by Twój organizm zdołał **cofnąć zmiany wywołane skutkami wieloletniej i zaawansowanej cukrzycy.**

Masz problem z cukrem? Z Glucobalance po 8 tyg. kuracji:

- ☑ **utrzymasz prawidłowy poziom cukru** we krwi przez wiele miesięcy
- ☑ **zmniejszysz apetyt i odzyskasz dawną energię,** ograniczysz wchłanialność cukrów prostych zamieniając je na energię zapasową
- ☑ dzięki wyciągowi z „Morus alba L.” **przyspieszysz metabolizm węglowodanów i ograniczysz wchłanialność tłuszczy**
- ☑ zahamujesz apetyt oraz **wyregulujesz pracę hormonów tarczycy powodując utratę ZBĘDNEJ masy ciała**
- ☑ właściwe stężenie glukozy we krwi: ograniczy łysienie androgenowe, poprawi kondycje cery, **zmniejszy łaknienie na słodkie**
- ☑ **zmniejszysz stężenie cholesterolu** i trójglicerydów

Pani Ewa jest jedną z 6700 osób, które dzięki podjęciu tej innowacyjnej kuracji, uruchomiły procesy natychmiastowej stabilizacji poziomu cukru we krwi oraz **zahamowały zaburzenia funkcjonowania trzustki w trakcie wydzielania insuliny.**

„Cukrzyca totalnie mnie wykańczała. Całymi dniami byłam zmęczona, nie miałam siły nawet na wyjście do sklepu... We wszystkim musiała wyręczać mnie rodzina. Moje życie toczyło się wokół spania i ciągłego odpoczywania. Dodatkowo, zaczęłam okropnie tyć... Blisko 20 kg nadwagi to nie był dobry znak. Gdy doszło do tego, że zaczęły drętwieć mi nogi, zapaliła się w mojej głowie czerwona lampka. Po szczegółowych badaniach lekarz stwierdził u mnie rozwój stopy cukrzycowej. Byłam przerażona, bo profilaktykę dla zaawansowanych cukrzyków prowadziłam bardzo skrupulatnie. Najwidoczniej dla mojego organizmu to było zbyt mało. Podjęcie kuracji prof. Smitha potraktowałam jako ostatnią deskę ratunku. To niebywałe, gdyż wystarczyło zaledwie 65 dni, by moje wyniki i poziom cukru we krwi wróciły całkowicie do normy. Lekarze nie mogli sami w to uwierzyć... a jednak!

*Przez okres trochę ponad 2 mies. stosowania tych tab., nie tylko **obniżyłam poziom złego cholesterolu** LDL o 25 pkt do 153 mg/dl,* ale i poziom trójglicerydy do ***145mg/dl.*** *Kilogramy uciekają same, bo już nie podjadam, przez co pozbywając się **zbędnego balastu bez dodatkowych ćwiczeń,** rehabilitacji czy innych cudów, **w końcu przestały dokuczać mi stawy i bolący od lat kręgosłup.** Nareszcie mam siły, by wstać z kanapy!”* – opowiada Pani Ewa (62l.) z Łodzi.

Jak to działa?

Skoncentrowane w preparacie związki insulinorecesywne oraz składniki mineralne i witaminy **spowalniają rozkładanie się skrobi na cukry w postaci prostej. Dzięki tego typu zabiegowi glukoza we krwi utrzymuje się na właściwym poziomie, hamując jej niekontrolowane zmiany objętościowe w organizmie.** Zażywając preparat chronimy organizm przed powikłaniami wynikającymi z cukrzycy – niekontrolowanymi zmianami w wadze ciała, ciągłą sennością, osłabieniem, wzmożonym pragnieniem i apetytem, częstym oddawaniem moczu oraz tendencjami do infekcji skórnych (w tym stopy cukrzycowej).

Powstrzymaj cukrzycę niezależnie od jej typu!

Nieistotne, czy cierpisz na **cukrzycę I czy II typu.** Preparat oraz zawarte w nim, starannie wyselekcjonowane związki aktywne, pozwolą Ci na **utrzymanie prawidłowej glikemii krwi, jednocześnie wspierając trzustkę w procesach odpowiedzialnych za wydzielanie prawidłowej ilości insuliny.** Preparat obniży do minimum ryzyko wystąpienia zagrożeń wynikających z cukrzycy, m.in. makroangiopatii sprzyjającej rozwojowi choroby wieńcowej, uszkodzeń nerek, nerwów obwodowych i wzroku, a także groźnego zawału serca czy udaru mózgu.

Powiedz STOP wahaniom glukozy!

Tabletki bioregulujące pojawiły się w Polsce, dając szansę osobom dotkniętym cukrzycą na normalne i spokojne życie, bez obaw o ciągłe sprawdzanie poziomu glukozy we krwi, czy wystąpienie któregokolwiek ze skutków ubocznych tej groźnej choroby. Jest to rewolucja w domowym, bezpiecznym przeciwdziałaniu cukrzycy, co zgodnie potwierdzają specjaliści.

Już dziś podejmij kurację z Glucobalance i zawalcz o swoje zdrowie! Warto zadzwonić dzisiaj, ponieważ pierwsze **200 osób,** które zadzwoni do **12 marca 2019 r.,** otrzyma **specjalną zniżkę 73%** oraz **całkowicie darmową wycenę.** Wszystko po to, by decydując się na zakup, otrzymać preparat przede wszystkim korzystny cenowo, a dzięki indywidualnemu podejściu, wreszcie odpowiedni dla Twoich problemów zdrowotnych i w 100% skuteczny w walce z groźną cukrzycą.

Ilość zestawów promocyjnych jest ograniczona, decyduje kolejność zgłoszeń!

Tel.: 56 300 35 36

Pon. - niedz. 8:00-20:00 (Zwykłe połączenie lokalne bez dodatkowych opłat)

„W końcu czuję się kobieco”

Od dziecka miałam podwyższony poziom glukozy (100-125 mg dl), jednak nie był on na tyle wysoki, aby zdiagnozować cukrzycę. Przez to wszystko byłam otyłą nastolatką. Nie miałam chłopaka ani przyjaciół. Czułam się samotna i nikomu niepotrzebna. Gdy trafiłam na Glucobalance poziom glukozy spadł z podwyższonych 115 mg do 88 mg/dl. Byłam w szoku, gdy zauważyłam, że po 8 tygodniach kuracji ważyłam 14 kg mniej! Mam też lepsze wyniki badań, czuje się bardziej energicznie i żwawo. Powoli odzyskuje kobiecość i wiarę w siebie!

Pokonałem nie tylko cukrzycę!
Adam 24 lata, Świdnik

Większość wolnego czasu spędzałem, siedząc przed komputerem. Przez taki tryb życia, a także gwałtowne wahania cukru i ciągły apetyt na słodycze i chipsy w ciągu kilku lat przytyłem prawie 30 kg! Ważyłem aż 105 kg! Z wysportowanego chłopaka stałem się grubym mężczyzną! Postanowiłem zacząć działać. Dzięki tym bioregulującym tabletkom już po 3 miesiącach ustabilizowałem poziom cukru i zrzuciłem prawie 26 kg! Oczom nie wierzyłem. Wróciła energia, stawy przestały strzykać. Znowu czuje się jak młody aktywny chłopak, a nie niesprawny grubas!

Erpegi do Japonii przemycał: **Rahid**

Spike Chunsoft to firma, która jak nikt inny rozumie dialog Zachodu ze Wschodem. Od nas importuje koncept erpegów, roguelike'i czy „Piłę", a oddaje w zamian dziwaczne visual novelki, produkcje o ludziach zamienionych w Pokémony oraz tytuły, w których postacie z najpopularniejszych anime obijają sobie nawzajem twarze.

SPIKE CHUNSOFT – TŁUMACZ GATUNKÓW

Spora część japońskich developerów próbuje w ten czy inny sposób dostosowywać się do gustów zachodnich odbiorców – a to zaserwować temat gorący w Ameryce (np. zombie i Resident Evil), a to stonować absurdalny humor, a to ograniczyć odwołania do estetyki anime. Spike Chunsoft postępuje dokładnie na odwrót. **Bierze gry typowo zachodnie, dodaje do nich tonę japońskiego czaru, a potem odsyła je nam z powrotem**, jakby chcąc powiedzieć „patrzcie, tak się to robi". I zadziwiająco często rzeczywiście ma rację.

Smoczy wysiłek

Pierwszym gatunkiem, jaki od nas skradł Spike Chunsoft – a właściwie Chunsoft, bo w 1986 roku firma działała pod tą nazwą – były komputerowe erpegi. Wszystko zaczęło się od wycieczki do Ameryki, na którą wybrali się Koichi Nakamura, prezes i założyciel firmy, oraz Yuji Horii, jego współpracownik i wieloletni redaktor mangowego magazynu Shōnen Jump. Na organizowanych przez Apple'a targach MacWorld zobaczyli w akcji Wizardry oraz Ultimę – produkcje silnie inspirowane tradycyjnymi rolplejami pokroju Dungeons & Dragons. Nakamura i Horii momentalnie zakochali się w motywie eksploracji ogromnego świata i poczuli potrzebę zaoferowania czegoś podobnego swoim rodakom. Nie było to wcale łatwe zadanie. Popularne za oceanem ogromne i skomplikowane gry RPG wychodziły wyłącznie na pecety, a tymczasem w Japonii zaczynał panować znacznie bardziej ograniczony sprzętowo Famicom (znany na Zachodzie jako NES).

Przenieść RPG do Kraju Kwitnącej Wiśni oznaczało więc wprowadzić je na konsole – a to wiązało się z szeregiem niemałych problemów. Horii zachwycił się zachodnim klimatem miecza i magii oraz systemem walki, ale formułę gatunku musiał skrystalizować w coś znacznie prostszego. Wymagały tego nie tylko techniczne ograniczenia Famicoma, ale też nieobeznanie japońskich odbiorców z zabawą w turlanie kośćmi i odgrywanie postaci. Horii chciał, żeby po serię mógł sięgnąć każdy, więc **postawił na prostotę i przystępność – poplątane ścieżki fabularne zachodnich erpegów zastąpiła więc wyraźna, liniowa historia**, czerpiąca pełnymi garściami z baśniowych sposobów prowadzenia narracji. Turowe walki musiały mieć klarowne zasady, więc w bitwach zawsze uczestniczyły tylko dwie jednostki – postać gracza i przeciwnik, a obsługę dodatkowo upraszczał zoptymalizowany pod Famicoma interfejs. Prostota w projektowaniu nie oznaczała jednocześnie, że gra miała być łatwa do przejścia – wręcz przeciwnie, pokonanie przeszkód na drodze do zamku antagonisty wymagało ogromnego wysiłku. Niemniej każdy, kto szedł do przodu z wystarczającym uporem, mógł osiągnąć zwycięstwo.

Horii uważał, że nieobeznani ze światem fantasy Japończycy będą potrzebowali w grze czegoś znajomego, by naprawdę się do niej przekonać. W tym celu wykorzystał swoje kontakty z magazynu Shōnen Jump, by zaprosić do współpracy kolegę z roboty – Akirę Toriyamę. Właśnie ten sam Toriyama, który jest odpowiedzialny za stworzenie serii „Dragon Ball", zajął się projektami postaci, okładek i wszelkich grafik promocyjnych w produkcji Chunsoftu. W taki sposób – przez **połączenie zachodniej fantazji o smokach i rycerzach ze wschodnim stylem i minimalizmem** – powstał pierwszy Dragon Quest.

Jak kwitną japońskie erpegi

Długa, wyraźnie zarysowana historia oraz klarowne poczucie rozwoju postaci – czyli cele, które przyświecały Horiiemu w trakcie prac nad grą – szybko stały się podwaliną dla całego gatunku jRPG, a każda odsłona Dragon Questa dodawała do tej receptury kolejne składniki. W ten sposób w walkach zaczęło uczestniczyć więcej jednostek, samotnego bohatera zastąpiła wieloosobowa drużyna, zaimplementowano system klas, wydłużył się czas rozgrywki, namnożyło się przedmiotów, czarów oraz pomniejszych wątków. Sukces Chunsoftu był nie do przecenienia – kolejne części pozyskiwały coraz większe grono oddanych fanów, a dzisiaj seria jest w Japonii wręcz legendarna. **Krąży nawet pogłoska, że nowe odsłony Dragon Questa wychodzą zawsze w soboty z powodu interwencji rządu**, który chciał w ten sposób powstrzymać głodnych przygód fanów przed masowym opuszczaniem swoich szkół i miejsc pracy na rzecz grania.

Swoją imponującą wizją Horii otworzył także drogę dla innych ambitnych twórców – dopiero po jego sukcesie Square zezwoliło na produkcję pierwszej części Final Fantasy. I chociaż na

Koichi Nakamura

Kazutaka Kodaka

Kotaro Uchikoshi

Yurji Horii

W serii Mystery Dungeon Pokémony organizują swoje własne społeczeństwo, całkowicie ignorując ludzi.

Dragon Quest (tutaj: XI, produkcji Square Enix) zasłynął między innymi z wielkich, żyjących miast.

Zachodzie Dragon Quest nigdy nie zyskał aż takiego poklasku jak jego młodszy (przyrodni) brat, nie znaczy to wcale, że przestał się o naszą przychylność starać. Wręcz przeciwnie – najnowsza, jedenasta już odsłona Dragon Questa sprzedaje się w Ameryce lepiej niż wszystkie jej poprzedniczki. Możliwe więc, że jesteśmy (my, Zachód) coraz bliżej zrozumienia fenomenu praprzodka jRPG.

Chociaż Horii i Toriyama wciąż opiekują się serią, to Nakamura i sam Chunsoft poszli inną drogą. Studio zakończyło przygodę z główną odnogą Dragon Questa w 1992 przy okazji wydania części piątej – pałeczkę przejęło wtedy od nich Heartbeat. Nakamura wykorzystał tę chwilę oddechu, żeby **zapożyczyć z Zachodu inny charakterystyczny dla nas gatunek – roguelike'a**.

Tajemnicze podziemia

Prezes Chunsoftu czuł znużenie po sześciu latach produkowania kolejnych Dragon Questów i zdecydował się sięgnąć po coś całkowicie nowego. Poszedł więc za radą kolegi z pracy, który w tym czasie zafascynowany był Rogue'iem – czyli dungeon crawlerem z 1980 roku, który zapoczątkował gatunek roguelike'ów. Chociaż dziś rogalikami nazywamy najróżniejsze tytuły, w których pojawia się permanentna śmierć i proceduralne generowanie (Spelunky, The Binding of Isaac, Dead Cells), wtedy tym mianem określano wyłącznie nieprzystępne, turowe, zbudowane ze znaczków ASCII produkcje królujące na komputerach osobistych. Takie tytuły były najczęściej udostępniane za darmo – od fanów dla fanów. Pomysł, by ten toporny gatunek pożenić z wartym miliony dolarów japońskim rynkiem konsol, musiał być co najmniej kuriozalny. Ale Nakamura, spędziwszy tydzień z Rogue'iem, pojął, co sprawiało, że jego rozgrywka była tak absorbująca, i zawyrokował, że właśnie ten tytuł będzie stanowił fundament pod ich nową serię.

DRAGON QUEST STAŁ SIĘ FUNDAMENTEM GATUNKU JRPG.

Tak jak w przypadku erpegów, trzeba było dużo pracy, by dostosować roguelike'i do japońskich standardów. Ponownie kluczowe było znalezienie znajomego elementu, który wzbudzi zaufanie tamtejszych graczy. Do tej roli idealnie nadawał się Torneko – jeden z bohaterów czwartej części Dragon Questa, pulchny i przesympatyczny handlarz. Nakamura zdecydował się poświęcić mu rogalikowy spin-off serii, w którym Torneko miałby chodzić po podziemiach i zbierać coraz to ciekawsze skarby, by rozsławić swój sklep.

Nakamura dobrze wiedział, na ile modyfikacji w formule gatunku może sobie pozwolić – nie miał ciągot, by grę bezlitośnie upraszczać lub do przesady lokalizować. W rogalikach kluczowe jest ciągłe poczucie ryzyka, zarządzanie w kryzysowych sytuacjach oraz głębia mechanizmów rozgrywki – i z chirurgiczną precyzją właśnie te elementy zachował. Ale całą zbędną tkankę tłuszczową pokroju topornej prezentacji można było bezpiecznie odrzucić. Interfejs wymagający obsługi niemal wszystkich przycisków na klawiaturze przetransformowano w intuicyjny system sterowania dostosowany do konsolowego kontrolera, natomiast oprawę wizualną opartą na monochromatycznej semigrafice przerobiono na przyzwoitą, 16-bitową grafikę. Dodatkowo pojawiły się tam wynalazki takie jak permanentne ulepszenia, które nie znikają po śmierci – nowoczesne roguelike'i na podobny pomysł wpadły dopiero ponad dekadę później.

Ostatecznie Torneko's Big Adventure ukazało się w Japonii w 1993 roku na Super Famicomie (na Zachodzie

W pierwszym Dragon Queście walki toczyły się tylko jeden na jednego.

Nightmare of Druaga to epos o Gilgameszu w formie roguelike'a.

Zarówno pod względem oprawy, jak i rozgrywki Portopia to protoplasta visual novelek.

Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity generuje podziemia na podstawie twoich zdjęć zrobionych 3DS-em.

znanym jako SNES) i tym samym Chunsoft ponownie odniósł sukces w otwieraniu japońskich serc na nieznane gatunki. Chociaż gra nie wyszła nigdy poza granice kraju, to zapoczątkowała całą serię produkcji spod znaku Mystery Dungeon. Żeby odciąć się od wpływów Eniksa, który posiadał prawa do Dragon Questa, bohaterem kolejnego roguelike'a Chunsoftu została ich własna postać – rōnin Shiren. Ten tułacz nie tylko rozwinął gatunek o kilka przyjemnych mechanizmów, ale zdołał także dotrzeć do graczy w Ameryce oraz Europie. Przez kolejne dekady w serii Mystery Dungeon pojawiło się pięć odsłon Shiren the Wanderer, a także kilka spin-offów. Ich bohaterami bywały Pokémony(*), Chocobosy z Final Fantasy czy... legendarny sumeryjski król Gilgamesh. Nawet dziś, jeśli chcesz zagrać w klasyczne roguelike'i na konsolach, twoją najlepszą opcją jest sięgnięcie właśnie po serię Mystery Dungeon.

Eksport psychodelii

Nie oznacza to wcale, że sukces Chunsoftu opiera się wyłącznie na przetwarzaniu pomysłów z Zachodu. **Firma w dużym stopniu przysłużyła się rozwojowi i ekspansji gatunku visual novelek**, które przez długi czas nie wzbudzały za oceanem większego zainteresowania. Okazuje się, że kluczem do sukcesu i skradnięcia serc graczy z Ameryki czy Europy nie było ostrożne wycofywanie się z egzotycznych i nieco niezrozumiałych dla nas akcentów, ale właśnie pójście na całość w szalone japońskie klimaty. Jedną z pierwszych pochodzących stamtąd powieści wizualnych, które przebiły się na Zachodzie do głównego nurtu, było 999: Nine Doors, Nine Hours, Nine Persons z 2009 roku. Niejaki Kotaro Uchikoshi zadał sobie pytanie, co by się stało, gdybyśmy gatunek visual novelek przyozdobili łamigłówkami z flaszowych gier polegających na uciekaniu z pokoju – i ten tytuł był właśnie owocem takiego eksperymentu myślowego.

W praktyce mało kto po zagraniu w 999 zapamięta na dłużej którąkolwiek łamigłówkę, za to na jego korze mózgowej z pewnością wypalone zostaną kręte ścieżki, jakimi podąża tutaj fabuła. Junpei, młodzieniec, w którego się wcielamy, zostaje wraz z ósemką innych osób uwięziony na pokładzie repliki Titanica powoli wypełniającej się wodą. Aby przetrwać, grupa musi wspólnie rozwiązać szereg zagadek. Na pierwszy plan szybko wychodzą absurdalne zwroty akcji, w których kluczową rolę odgrywają pseudonaukowe koncepcje pokroju „pola morfogenetycznego", zawiłe relacje pomiędzy postaciami, numerologia oraz (tak jakby) podróże w czasie.

Można by oczekiwać, że 999 to dziwactwo, które pokocha Japonia, a wszyscy pozostali tylko postukają się w głowę i przejdą obok – ale było dokładnie na odwrót. **Lokalnie produkcja okazała się klapą i tylko jej niespodziewany sukces za oceanem przyczynił się do wydania pod szyldem Zero Escape kolejnych odsłon**, które jeszcze intensywniej romansują z niekonwencjonalnymi zabiegami narracyjnymi. Nikt przyzwyczajony do naszego sposobu prowadzenia historii nie jest w stanie zawyrokować, co się dalej zdarzy w utkanej przez Uchikoshiego opowieści – to scenarzysta, który zaczyna pisać fabułę właśnie od spektakularnego zwrotu akcji, a dopiero potem dokleja wszystkie wydarzenia do niego prowadzące. Dlatego też drugich tak zaskakujących, nieprzewidywalnych, zabawnych i jednocześnie przebiegłych przewrotów w scenariuszu nie dało się znaleźć na Zachodzie. Nic dziwnego, że pojawili się odbiorcy łasi na tego typu przyjemności.

Proszę państwa, oto miś

Gdy Chunsoft pracował nad 999, w siostrzanym Spike'u (rodzeństwo połączyło się w 2012, tworząc Spike Chunsoft), powstawała visual novelka o nieco innej tematyce, ale równie bogata w szaleństwo. Kazutaka Kodaka, zainspirowany serią filmów „Piła", w której psychopata brutalnie morduje swoje ofiary za pośrednictwem łamigłówek, stwierdził, że Japonia potrzebuje właśnie czegoś takiego – tylko że z licealistami w roli głównej. W wydanej w 2010 roku Danganronpie kilkanaścioro uczniów zostaje zamkniętych w budynku szkoły – wrócić na wolność będzie mógł ten, kto zabije swojego kolegę z klasy i nie zostanie potem uznany winnym w trakcie dochodzenia. Celem głównego bohatera jest więc znalezienie pacyfistycznej drogi ucieczki, a także odnalezienie prawdziwych sprawców kolejnych popełnianych morderstw. Danganronpa to zwyczajna visual novelka aż do mo-

ZAPROWADZĘ CIĘ DO JAPONII, GERALT-SAN

Spike Chunsoft zajmuje się tłumaczeniem zachodnich produkcji na japońskie standardy nie tylko metaforycznie, ale też dosłownie. To dzięki niemu wiele popularnych u nas tytułów zostaje tam zlokalizowanych – za jego sprawą w Kraju Kwitnącej Wiśni ukazały się Hotline Miami, Dead Island: Riptide czy druga i trzecia odsłona Wiedźmina. Proces działa zresztą w obie strony – w 2017 roku Spike Chunsoft otworzyło w Los Angeles swoją filię, której zadaniem jest tłumaczenie japońskich tytułów na angielski. W ten sposób na Zachód dotarła odświeżona wersja visual novelki Steins;Gate oraz jej rozmaite kontynuacje i spin-offy.

(*) Zaznaczmy, bo to bardzo ważne – gracz wciela się tu w człowieka magicznie zamienionego w Pokémona. To, którym z szesnastu dostępnych stworów się staniesz, zależy od testu osobowości przeprowadzonego na początku gry.

Projekty postaci wykonane przez Kinu Nishimurę są częścią uroku serii Zero Escape.

mentu znalezienia zwłok ofiary i rozpoczęcia śledztwa – wtedy staje się jednocześnie grą logiczną i zręcznościówką. Każdy akt dedukcji, jakiego dokonujemy, wymaga popisania się zgrabnym przebieraniem palcami – nie wystarczy znalezienie błędu w czyimś zeznaniu, trzeba również trafić w odpowiedni ciąg słów przelatujących po ekranie.

Po raz kolejny te zabiegi są tylko przyjemnym dodatkiem, który ma cię przekonać do sięgnięcia po tytuł – znacznie bardziej liczy się historia i styl, z jakim jest opowiadana. Kodaka jak nikt inny rozumie, jak budować, a następnie powoli odsłaniać tajemnice. Detektywistyczny głód prawdy jest zaspokajany przez znalezienie sprawców poszczególnych morderstw, ale ciekawość nieustannie podsycają pytania przewijające się przez całą grę – kto zmusza licealistów do mordów, czemu nikt nie wyruszył im na pomoc, jak mają się stąd wydostać? Fantastyczną pracę wykonuje przy tym oprawa audiowizualna – jakimś cudem całą tę przygnębiającą historię udaje się opowiedzieć przy pomocy tak wesołej, „psychopopowej" estetyki silnie nawiązującej do anime, że do gry powracasz z poczuciem ekscytacji, a nie rezygnacji.

Spike upchnął w Danganronpie elementy zwyczajowo niejadalne dla odbiorcy zza oceanu, wydał ją wyłącznie na PS Vicie, czyli konsoli, która nigdy nie cieszyła się wielką popularnością, i w takim stanie wysłał grę do sprzedaży na Zachód. **Coś, co brzmi jak wyrok bankructwa, znowu okazało się strzałem w dziesiątkę** – gracze zafascynowani niecodzienną estetyką zakochali się w serii, dzięki czemu znalazł się budżet na wyprodukowanie kolejnych dwóch części (dziś we wszystkie można zagrać na PC i PS4).

Dźwięki muzyki

Sukces tych dwóch visual novelek nie powinien ostatecznie dziwić – Spike Chunsoft miał spory udział w kształtowaniu całego gatunku powieści wizualnych i tym samym ogromne doświadczenie. Właśnie Yuji Horii, zanim jeszcze zaczął prace nad złotodajnym Dragon Questem, stworzył The Portopia Serial Murder Case, przygodówkę o rozwiązywaniu sprawy morderstwa prezesa pewnego banku. Tytuł, ze względu na nieliniową rozgrywkę, zgrabną fabułę oraz sprytne zwroty akcji, stał się inspiracją dla wielu twórców gier – w szczególności **Hideo Kojima cytuje go jako jedną z głównych motywacji do wzięcia się za barki z tym medium**. Ba, w ramach easter egga umieścił nawet Portopię w plikach piątego Metal Gear Solid!

Sukces przygodówki Horiiego natchnął Nakamurę, prezesa Chunsoftu, do cierpliwego doskonalenia tej formuły. Przez kolejne lata studio wydawało visualnovelkowe horrory, romanse oraz thrillery – niestety większość tych produkcji nie wyszła poza granice kraju, ale bardzo możliwe, że niedługo się to zmieni. Sugerowałaby to zeszłoroczna premiera na Steamie i PSN-ie legendarnego w Japonii 428: Shibuya Scramble(**) – powieści wizualnej, w której zamiast animowanych postaci pojawiają się zdjęcia z żywymi aktorami. Ten nietypowy styl, wspaniały scenariusz i sprytna rozgrywka opierająca się na wpływaniu akcjami jednego z głównych bohaterów na losy pozostałych zaskarbiły 428 ciepłe przyjęcie, w tym niezwykle rzadką ocenę 40/40 w magazynie Famitsu. Chunsoft dziesięć lat zwlekał z dostarczeniem nam tego tytułu i szczerze liczę, że w kwestii lokalizacji innych gier ze swojego dorobku będzie żwawszy.

Przetłumacz i wytłumacz

Wygląda na to, że na Zachodzie nadchodzi złota epoka dla ambitnych visual novelek i Spike Chunsoft ma w tym spory udział. Już w marcu ukaże się Zanki Zero, kolejne dzieło odpowiedzialnego za Danganropę Kodaki, tym razem poświęcone ósemce bohaterów, którzy skazani na nieśmiertelność w postapokaliptycznym świecie próbują zrozumieć przyczyny zagłady. Z kolei Kotaro Uchikoshi, twórca serii Zero Escape, ma wypuścić w tym roku AI: Somnium Files opowiadające historię detektywa wspierającego się w rozwiązywaniu morderstw sztuczną inteligencją oraz syntetycznym okiem.

To ich ostatnie tytuły w Spike Chunsoft – w zeszłym roku obaj scenarzyści wraz z zespołem innych specjalistów do spraw powieści wizualnych opuścili firmę, by stworzyć swoje własne studio o nazwie Too Kyo Games. W planach mają cztery projekty, na temat których na razie nie wiemy wiele – ale jegomoście z pewnością nie będą próżnować. Uchikoshi oznajmił, że głównym powodem jego odejścia był zbyt rygorystyczny grafik prac – prawo zmuszało go do wyjścia z biura najpóźniej o godzinie 22:00, a on wolałby poświęcać swoim grom znacznie więcej czasu.

Taki pracoholizm, jakkolwiek przerażający, może mieć swoje uzasadnienie. Nie jest prostą sztuką tworzyć produkcje, które pokonają bariery międzykulturowe, ale można tego dokonać z pomocą ciężkiej pracy, bezbrzeżnej miłości do medium oraz dogłębnego zrozumienia, co sprawia, że ta czy inna gra potrafi przykuć do ekranu na długie godziny. Przez ponad trzy dekady tego właśnie dokonywali pracownicy Spike Chunsoft, specjaliści do spraw trudnych tłumaczeń – nie tylko w zakresie scenariusza, ale również samej rozgrywki. |CDA|

RODZYNKI Z PORTFOLIO SPIKE CHUNSOFT

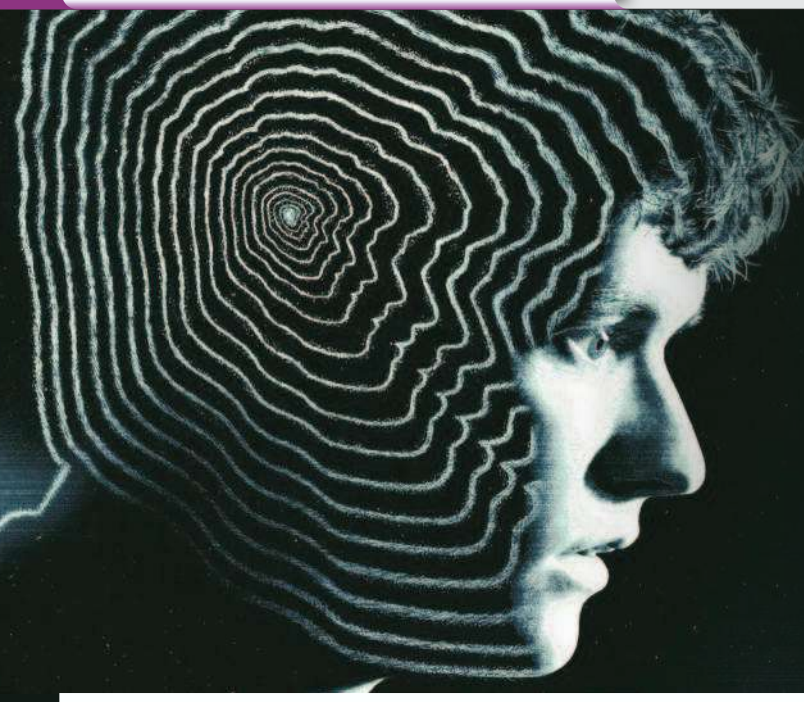
Conception • RPG o licealiście, który ma za zadanie polepszać stosunki ze swoimi koleżankami z klasy, by spłodzić z nimi dzieci przydatne w walce ze złem. Wbrew pozorom i zdrowemu rozsądkowi nie jest to gra erotyczna – kiedy główny bohater i jego wybranka polepszą swoje relacje w czymś na wzór symulatora randkowania, oboje przesyłają magiczną energię do specjalnego inkubatora. Im bardziej para ma się ku sobie, tym potężniejsze dziecię wyda na świat maszyna – i tym łatwiej będzie mu pokonać przeciwników w erpegowych, turowych walkach. Chociaż tytuł nie wyszedł poza Japonię, na Steamie znaleźć można jego sequel oparty na identycznej... koncepcji.

Jump Force • Shōnen Jump, niezwykle popularny magazyn wydający mangi, od lat powierza Spike Chunsoftowi produkcję gier na podstawie swoich serii. Dzięki temu możemy zagrać w tytuły, w których Son Goku walczy na gołe pięści z Naruto, a Monkey D. Luffy z One Piece'a wymienia ciosy z bohaterami JoJo's Bizarre Adventure. Jump Force, najnowsza odsłona tej nieoficjalnej serii, ukaże się w lutym.

Fire Pro Wrestling • Wrestling Spike Chunsoftu w głębokim poważaniu ma nowoczesną grafikę oraz licencję WWE. W zamian oferuje szereg trybów rozgrywki, rozbudowane AI oraz przede wszystkim potężne narzędzia modderskie. Nie znajdziesz tu co prawda oryginalnego Undertakera, ale trafisz na dziesiątki nieoficjalnych wersji stworzonych przez fanów – to samo tyczy się innych wrestlerów, celebrytów czy nawet bohaterów gier.

CHUNSOFT ZAMIENIA RYZYKOWNE POMYSŁY W SPEKTAKULARNE SUKCESY.

(**) Autor pragnie podkreślić, że recenzował tę grę w numerze 12/2018. Autor uważa ją za fantastyczną i bardzo gorąco zachęca was do sprawdzenia. Autor nie obrazi się, jeśli zaczekacie do przeceny, bo 180 zł to jest jednak sporo. Autor pozdrawia.



CZYM JEST BANDERSNATCH?

Wyboru dokonał: **DaeL**

Aby znaleźć odpowiedź na tytułowe pytanie, musisz wybrać swoją ścieżkę. Liczy się historia czy opowieść? Prawda czy fikcja?

PRAWDA

Historia prawdziwego Bandersnatcha jest fascynująca. By ją poznać, musimy cofnąć się do roku 1982. ZX Spectrum, tani komputer Clive'a Sinclaira, podbił serca mieszkańców Wysp Brytyjskich, rozchodząc się w milionach egzemplarzy. Znalezienie oprogramowania do niego nie było jednak proste. W 1982 roku kaset z grami i aplikacjami należało szukać przede wszystkim w sklepach dla hobbystów – miłośników modelarstwa, krótkofalarstwa, a nawet wędkarstwa. Produkcje, które trafiały do szerokiego grona odbiorców, można było policzyć na palcach jednej ręki. Ale ktoś znalazł wyjście z impasu.

Imagine Software wdarło się na rynek gier wideo przebojem. Ale nie przetrwało nawet dwóch lat.

Czwórka z Liverpoolu

Okazję rozpoznało czterech liverpoolczyków – programiści Eugene Evans, Mike Butler i David Lawson oraz były właściciel pierwszego w Anglii sklepu z komputerami – Bruce Everiss. W zanadrzu mieli Arcadię – stworzoną przez Lawsona prostą, acz efektowną kosmiczną strzelankę. Równie ważna jak sama gra była sieć jej dystrybucji, oparta na sklepach z elektroniką, z którymi kontakty utrzymywał Everiss. A także – co na rynku gier komputerowych było nowością – profesjonalny marketing. Tak powstało studio Imagine Software. Wszystko wskazywało na to, że odniesie ono sukces na miarę The Beatles.

Arcadia została przyjęta wyjątkowo entuzjastycznie. Już w pierwszych tygodniach w sklepach rozeszły się dziesiątki tysięcy kaset. Firma poszła za ciosem, wydając w tym samym roku jeszcze dwa tytuły – Wacky Waiters i Frantic. Z dnia na dzień czwórka pionierów stała się milionerami. Niespodziewany sukces zasiał jednak ziarna przyszłego upadku. Co było jego przyczyną?

Programista Ian Weatherburn oraz założyciele Imagine Software: Gibson, Evans i Glover.

Niekontrolowany wzrost

W 1983 firma zaczęła okres niekontrolowanego wzrostu, przyjmując do pracy kolejnych, często bardzo młodych programistów. W czasach, kiedy większość zespołów developerskich liczyła 2-3 osoby, Imagine Software zatrudniało ponad stu pracowników. Zaowocowało to wydaniem aż dziesięciu ośmiobitowych tytułów, wśród których znalazły się m.in. Zzoom (prosty symulator lotu) oraz Stonkers (prawdopodobnie pierwsza strategia czasu rzeczywistego). Miało to jednak swoją cenę. Wydatki firmy rosły, a ze względu na złą organizację pracy większość zatrudnionych przez firmę ludzi po prostu nie miała nic do roboty.

Sława

Firma eksponowała swoich młodych, często nastoletnich programistów. 16-letni wówczas współzałożyciel firmy – Eugene Evans – trafiał na okładki tabloidów obok szokujących wyznań na temat swoich zarobków. Miał otrzymywać 35 tysięcy funtów rocznie, co po uwzględnieniu inflacji dawałoby obecnie 115 tysięcy. To dużo – a w kraju, który dopiero wychodził z długoletniej recesji i nadal borykał się z piętnastoprocentowym bezrobociem, tego rodzaju wiadomości szokowały i budziły kontrowersje.

Reklama gier, które miały ocalić Imagine: Psyclapse i Bandersnatch.

Nadmierna konsumpcja

Powtarzaną w formie żartu, ale jak najbardziej obowiązującą zasadą było, iż każdy programista w Imagine Software musiał jeździć sportowym BMW, a członek zarządu mieć w garażu Ferrari. Oczywiście mowa o samochodach służbowych. Ale to nie wszystko. Aby umożliwić Markowi Butlerowi realizację hobby, jakim były wyścigi motocyklowe, Imagine Software założyło profesjonalną stajnię wyścigową i wliczyło koszty jej funkcjonowania do budżetu marketingowego. Firma zmieniła też siedzibę, kierując się tylko i wyłącznie jednym powodem. Szukano budynku, na którym mógłby wylądować helikopter. Krótko mówiąc – szastano pieniędzmi bez umiaru i w efekcie po jakimś czasie zaczęło ich brakować.

Sen o Bandersnatchu

Założyciele firmy zamiast skoncentrować się na rozwiązaniu problemu postanowili uciec do przodu. Pod koniec 1983 roku Imagine Software podpisało wartą 11 milionów funtów umowę z wydawnictwem Marshall Cavendish. Na jej mocy developer zobowiązał się przygotować dwie wysokobudżetowe produkcje. Psyclapse i Bandersnatch miały oszałamiać swoimi rozmiarami i nowatorskimi rozwiązaniami (m.in. prezentując dialogi w formie digitalizowanej mowy). Dziś określono by je mianem produkcji AAA.

Kiedy zaczęła się praca nad tytułami, oczywiste stało się, że ośmiobitowce są komputerami zbyt słabymi, by sobie z nimi poradzić. Nic to! Imagine Software rozpoczęło więc prace nad rozszerzeniem hardware'owym, które byłoby dołączone do pudełek z grami, i z jednej strony zwiększałoby dostępną dla komputera ilość pamięci operacyjnej, a z drugiej stanowiłoby zabezpieczenie przed piractwem. W miejsce jednego problemu wyrósł kolejny – koszt wyprodukowania gier wzrósł niebotycznie.

Na początku 1984 roku, podczas rozmów z inwestorami, przedstawiciele Imagine Software przyznali, że egzemplarz każdej z gier może kosztować nawet 60 funtów. Średnia cena innych gier wynosiła ok. 6 funtów, a sam ZX Spectrum wart był ok. 120. Inwestorzy wykazali się zdrowym rozsądkiem i odmówili dalszego finansowania firmy.

Klęska

W kwietniu 1984 roku jeden z wierzycieli firmy złożył wniosek o rozpoczęcie egzekucji komorniczej. 28 czerwca ekipa BBC realizująca film dokumentalny opowiadający o sukcesach brytyjskich twórców gier wideo nagrywała właśnie zdjęcia w siedzibie Imagine Software, gdy weszli do niej komornicy. Na taśmie filmowej zarejestrowano kuriozalne przepychanki pomiędzy pracownikami firmy a komornikami, a także zdziwioną minę Marka Butlera, który powrócił z jednego ze swoich motocyklowych wyścigów tylko po to, by dowiedzieć się, że jest bankrutem. Po zaledwie 22 miesiącach działalności studio poszło pod młotek.

Przez film przewija się symbol wyboru ścieżki.

FIKCJA

Stworzony przez Charliego Bookera mroczny, a jednocześnie satyryczny serial „Czarne lustro" nieraz zaskakiwał widzów poruszanymi tematami. Ale najnowszy film z tej serii – „Bandersnatch" – zadziwia podwójnie. Opowiada o pracy nad grą komputerową w czasach eksplozji ośmiobitowców. I sam jest grą.

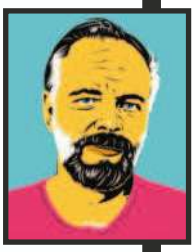
Jest rok 1984. Stefan Butler, młody programista, chce zainteresować firmę Tuckersoft swoim nowym pomysłem – grą przygodową Bandersnatch, opartą na książce cierpiącego na schizofrenię paranoidalną Jerome'a F. Daviesa. Gra, tak jak powieść, ma otwierać przed graczem liczne równoległe ścieżki, a zarazem eksplorować tematykę istnienia wolnej woli. W miarę postępów w swej pracy Stefan będzie musiał dokonać serii wyborów, które zaprowadzą go w bardzo niebezpieczne miejsca. Ale tak naprawdę za wyborami stoi widz. „Czarne lustro: Bandersnatch" to film interaktywny zainspirowany przez...

Książki z cyklu „Choose Your Own Adventure"

Wydawana przez 19 lat seria książek „Choose Your Own Adventure" rozeszła się w ponad 250 milionach egzemplarzy. Swoje największe triumfy święciła we wczesnych latach 80., kiedy toczy się akcja produkcji Netfliksa. Pomysł na książki był bardzo prosty – były napisane w drugiej osobie liczby pojedynczej i co kilka akapitów umożliwiały czytelnikowi podjęcie decyzji co do dalszych losów bohatera (co wymagało odszukania właściwej strony, na której historia była kontynuowana).

Tego rodzaju powieścią jest „Bandersnatch" Jerome'a F. Daviesa, który inspiruje Stefana Butlera do stworzenia gry. Inaczej niż prawdziwe książki z serii „Choose Your Own Adventure", „Bandersnatch" kierowany jest do dorosłych, pełen ujętych metaforycznie, ale niepokojących tematów. Sama formuła książki każe też postawić pytanie na temat wolnej woli. Owszem, czytelnik dokonuje wyborów, ale czy ma to znaczenie, jeśli wszystkie ścieżki i tak są z góry zaplanowane?

Twórczość Philipa K. Dicka



Inaczej niż serialowy Jerome F. Davies, istniejący naprawdę Philip K. Dick nie dokonał nigdy morderstwa. Choć był tego bliski. Zaburzenia psychiczne, na jakie cierpiał pisarz, pogłębiły się wskutek jego eksperymentów ze środkami psychoaktywnymi. Doznawał religijnych i filozoficznych objawień, na każdym kroku dostrzegał rządowe spiski, kwestionował prawdziwość otaczającej go rzeczywistości, a nawet poddawał w wątpliwość realność własnych wspomnień i własnej tożsamości. Wszystkie te doświadczenia znalazły odbicie w jego literaturze – przesyconej zwątpieniem wobec najoczywistszych prawd. To właśnie książki Philipa K. Dicka – od „Człowieka z Wysokiego Zamku", przez „Ubika", aż po „Przez ciemne zwierciadło" – były źródłem inspiracji dla scenarzystów „Bandersnatcha". Stanie się to oczywiste, gdy na oczach widza „ożyje" jeden z plakatów w mieszkaniu Colina Ritmana.

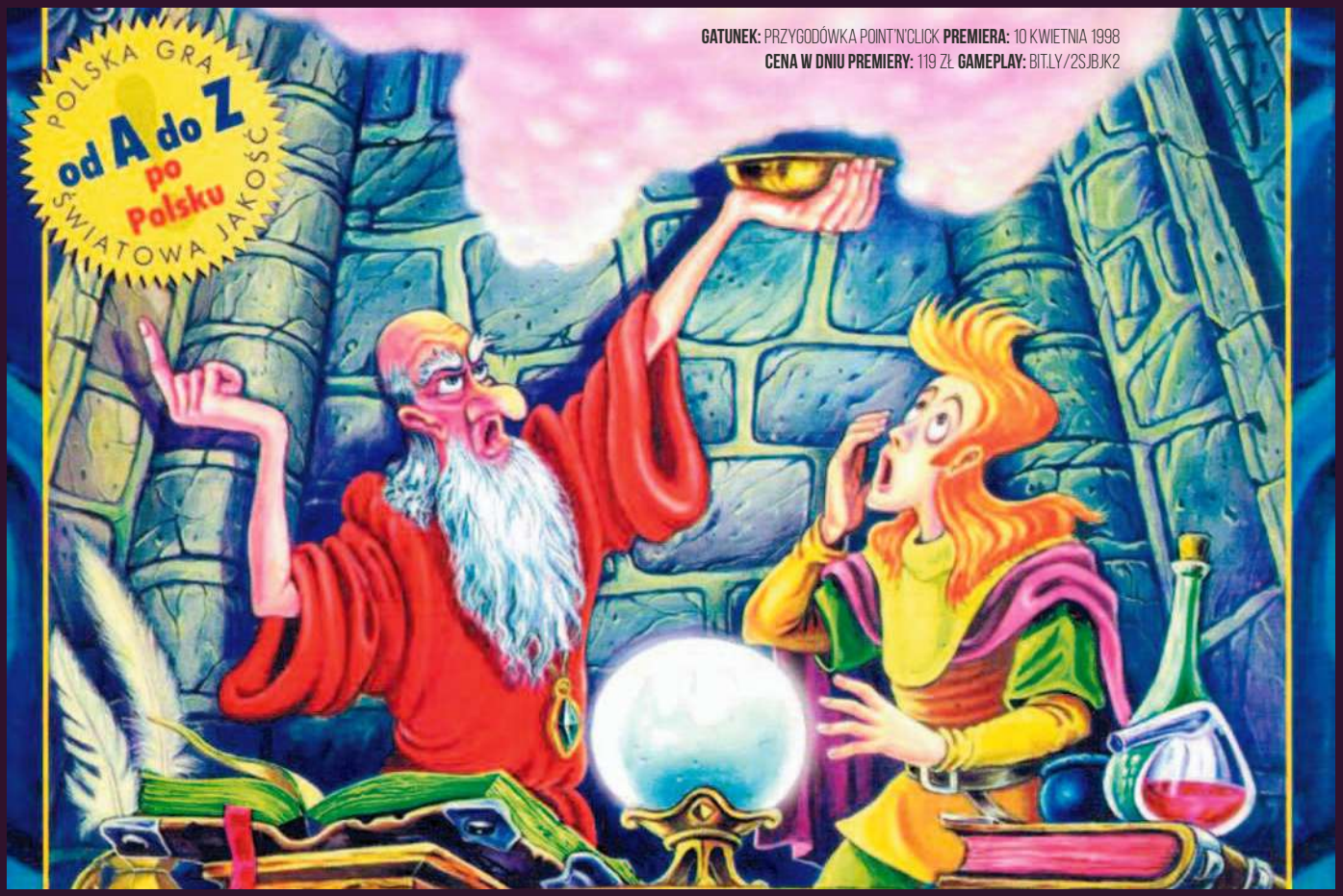
Grafika: Peter Welsch / bit.ly/PWelsch

Triumf

„Czarne lustro: Bandersnatch" nie jest pierwszym w historii filmem interaktywnym – nawet nie pierwszym na Netfliksie. Tyle że nigdy wcześniej tego typu produkcja nie została zrealizowana tak sprawnie i z takim rozmachem. Dzięki streamingowi granica pomiędzy filmem i grą zaczęła się na naszych oczach zacierać. Ale to nie doskonałość techniczna stanowi o sile tej produkcji, lecz jej tematyka. Film urzeka widza, wprowadzając go w świat „sypialnianych programistów" i szaleństwa, jakim był komputerowy boom wczesnych lat 80. Pozwolił też zasmakować wszystkich ekstremalnych doznań, jakie towarzyszą pracy twórczej. No i w końcu sama gra, tytułowy Bandersnatch, nad którym pracuje bohater filmu, fascynuje.

EPILOG

Czym zatem jest Bandersnatch? Synonimem nieuchwytnego, niedostępnego marzenia, dzieła, które niszczy swojego twórcę. Kto wie, jaki wpływ miałaby gra na swojego odbiorcę. Być może powinniśmy się cieszyć, że tak naprawdę nigdy nie powstała.



GATUNEK: PRZYGODÓWKA POINT'N'CLICK **PREMIERA:** 10 KWIETNIA 1998
CENA W DNIU PREMIERY: 119 ZŁ **GAMEPLAY:** BIT.LY/2SJBJK2

PIĘKNY DWUDZIESTO

Książę i: **Smuggler**

Bajkowa kraina, a w niej m.in. seksowna księżniczka o ciętym języku, wskrzeszony mag alkoholik, wampir, Lucyfer i spółka, rycerze... oraz książę, który właśnie okrył się hańbą na oczach swego ojca i poddanych. Czyli ty. Przerąbane.

Wspominałem już w swych opowieściach, że polska branża developerska w latach 90. przygodówkami stała. Nie dziwi więc, że z czterech gier, które stworzyli przez pierwsze pięciolecie swej działalności ludzie z Metropolis Software, trzy były z tego gatunku. (Wyjątek to shmup Katharsis). Opowiedziałem już o ich Tajemnicy statuetki i Teenagencie. Pora więc na tę trzecią. Dla mnie Książę i tchórz to nie tylko najdoskonalsza przygodówka Metropolis, ale i **najlepszy point'n'click w historii polskiej branży**. (A przy okazji – pierwsza gra, w jaką grał Papkin na PC. Do tego twierdzi, że ukończył ją bez solucji).

Książę i ktoś

Adrian Chmielarz, współwłaściciel studia, wspomina, że w jednym z wywiadów w 1996 roku zapowiadał robioną z pełnym rozmachem „rasową przygodówkę", ale „niestety, tylko na CD-ROM-ie", z uwagi na jej objętość. Gra nie miała wówczas ustalonego tytułu, więc wymieniał tam jego rozmaite warianty – w tym Książę i uczeń oraz Książę i smutny chłopiec. Za oprawę graficzną odpowiadali ludzie „pracujący kiedyś dla znanych polskich studiów robiących filmy animowane". (Byli to wrocławianie Andrzej Mitura i Andrzej Kukuła, którzy m.in. robili w ramach outsourcingu animacje dla wytwórni Hanna-Barbera). Soundtrack komponował ceniony muzyk jazz-rockowy. Do dubbingowania postaci planowano zatrudnić grupę znanych aktorów, a scenariusz tworzył pisarz fantasy Jacek Piekara.

Zarówno tytuł, jak i fabuła wyraźnie wskazują **źródło inspiracji, czyli powieść Marka Twaina „Królewicz i żebrak"**, w której wskutek dziwnego przypadku syn Henryka VIII i bliźniaczo podobny do niego młody ulicznik zamieniają się na jakiś czas miejscami. Scenariusz od początku opowiadał o dwóch młodzieńcach. W krainie fantasy mieliśmy bohatera królewskiej krwi (przystojny, wysportowany, znakomicie władający mieczem itd.), któremu serdecznie się znudziły wszelkie atrakcje tego królestwa – ratowanie dziewic (przed staropanieństwem), walki ze smokami itp. W naszym świecie zaś egzystował – bo życiem trudno to nazwać – smętny wypłosz prześladowany w szkole i nierozumiany przez rodziców. Obu miał odwiedzić niejaki Vincent Diabolo, oferując w zamian za podpisanie cyrografu „zamianę dusz" i w jej efekcie radykalną odmianę dotychczasowego życia.

Książę i gagi

Finalna wersja scenariusza jest dziełem dwóch osób – Jacka Piekary oraz Adriana Chmielarza – a fabułę znacznie okrojono i pchnięto w nieco innym, lżejszym, niż z zapowiedzi wynikało, kierunku. Oto wskutek skomplikowanej intrygi pewnego rogatego demona dusza współczesnego nastolatka trafia do ciała księcia (a z kolei jego dusza – do piekła). Co gorsza, dzieje się to w dość niezręcznym momencie – książę ma właśnie stoczyć, na oczach licznie zgromadzonych poddanych oraz swego ojca, pojedynek z lokalnym czarnym charakterem. Ale dzieciak ucieka sromotnie z areny, ściągając tym samym na księcia powszechną pogardę.

W tym momencie gracz przejmuje kontrolę nad zhańbionym Galado-

AKTOR I MŁOKOS

Adrian Chmielarz, będący wtedy m.in. realizatorem dźwięku, wspominał, że miał wielką tremę przy nagrywaniu dubbingu z Kazimierzem Kaczorem. Bo tu dojrzały aktor o znanym nazwisku i ugruntowanej pozycji, a po drugiej stronie konsolety jakiś młokos, który bezceremonialnie każe mu kolejny raz powtarzać daną kwestię, gdyż nie podobały mu się charakterystyczne dla Kaczora pauzy i „cmoknięcia" w wygłaszanych frazach. Ale pan Kazimierz bez żadnych fochów reagował na jego sugestie, a jednocześnie wytwarzał bardzo przyjemną, „ojcowską" atmosferę w trakcie pracy.

Dobra grafika 2D się nie starzeje!

Jeden z kadrów z pierwszego, niewykorzystanego intra.

A tak miał wyglądać „uczeń" (aka „smutny chłopiec").

JEDNOLETNI

Arivald w całej swej krasie (fragment intra).

rem i... no właśnie, i co dalej? Pewną pomocą służy mu wskrzeszony po 1000 lat spoczywania w grobie Arivald, mag znany z opowiadań Jacka Piekary, wielki amator chmielowego napitku. Rozpoczyna to rozpisaną na 8-10 godzin podróż. Przy czym tak naprawdę fabuła nie jest tu szczególnie ważna. I tak w Księcia i tchórza **grało się głównie dla sytuacyjnego humoru na poszczególnych planszach i dowcipnych dialogów**. Wśród wielu ukrytych w grze nawiązań i mrugnięć okiem znalazły się też takie, które zawierały podteksty adresowane do dorosłych, które Piekara potrafił wówczas podać w sposób lekki i dowcipny.

Książę i oprawa

Efekt dwuletnich wysiłków raptem siedmioosobowej ekipy nawet dzisiaj budzi uznanie. Choć rozdzielczość 640 x 480 w 256 kolorach obecnie nie robi wrażenia, rzec trzeba, że **Książę po dwóch dekadach od swych narodzin nadal prezentuje się śliczn**ie. Bajkowa, ręcznie rysowana i animowana przez zawodowców grafika 2D(*) inspirowana klasyką, tzn. Discworldem, skalowane postacie z renderowanymi cieniami... (Swoją drogą: Charles Cecil, producent i reżyser Broken Sworda, był zachwycony oprawą graficzną Księcia. Twierdził, że animacje w dziełku Polaków są lepsze niż w jego grze).

Nie zawodzi też voice acting. Metropolis wyłożyło sporo pieniędzy na zatrudnienie znanych aktorów. Co prawda, niektórzy z nich udzielają swego głosu zbyt często (dubbingując po 5-6 postaci), ale i tak końcowy efekt jest bardzo dobry. Wymiata Arkadiusz Jakubik w roli (między innymi, bo ma tu aż sześć wcieleń) goblina grabarza. Kazimierz Kaczor zgrabnie wciela się w Arivalda, acz czasem zdarza mu się wygłaszać swe teksty z nadmierną emfazą. Tylko dający głos Galadorowi Jacek Sołtysiak jest w tej roli zbyt sztywny i beznamiętny. W porównaniu z amatorskim dubbingiem Teenagenta różnica jest kolosalna.

Muzyka, skomponowana przez Karima Martusewicza, instrumentalistę znanego m.in. ze współpracy z zespołem VooVoo, oraz Juliusza Gyulę Grubera, odtwarzana w grze w dość archaicznym już wtedy formacie midi, wypada raczej blado. Do tego melodie niekiedy zdawały się zupełnie nie pasować klimatem do tego, co się działo na ekranie. Choć, przyznaję, były tam też urokliwe momenty. (Wbrew temu, co można znaleźć w niektórych źródłach, Adam Skoru-

KSIĄŻĘ I GERALT

Kiedy po raz pierwszy zobaczyliście na ekranach monitorów Geralta z Rivii? W 2008? Nie, 10 lat wcześniej! Bo jednym z pierwszych przedmiotów, jakie znajdujemy podczas gry w Księcia, jest medalion z głową wilka, który potem oddajemy właścicielowi, wyraźnie zdziadziałemu i sfrustrowanemu, narzekającemu, że „od czasów Blaviken jestem bardzo nerwowy"... Swoją drogą, już wtedy graficy uznali, że wiedźminowi lepiej z brodą.

CZOSNEK I NIE TYLKO

Jednym z zadań bohatera jest zdobycie czosnku do sporządzenia oręża antywampirzego. Ta przyprawa jest najwyraźniej w świecie fantasy niezbyt powszechna, więc w tym celu Galador musi na chwilkę przenieść się do naszego uniwersum. Tyle że jak się dobrze przypatrzycie ścianom w karczmie, do której często zaglądamy przymuszeni fabułą, zauważycie wiszące na nich... wianki czosnku. To efekt tego, że graficy pracowali zdalnie i nie znali szczegółów scenariusza. Scenarzyści zresztą też dali plamę. Dlaczego Galador po transferze do naszego świata nie rozumie, do czego służy skrzynka pocztowa, i zwierza się Arivaldowi po powrocie, że widział masę niepojętych rzeczy, np. „stalową maszkarę" (samochód)? Gdyby to był prawdziwy (czyli bajkowy) książę, to OK, ale przecież w jego ciele jest dusza współczesnego nastolatka...

Grafika się nie starzeje, ale jej twórcy (Andrzej Mitura i Andrzej Kukuła) tak troszeczkę. Lecz są jak wino. :)

Oryginalne grafiki stworzone na potrzeby gry.

pa nie był jej współautorem, w grze zrobił tylko efekty dźwiękowe).

Książę i niedoróbki

W Polsce gra się bardzo spodobała. Reset dał jej 9/10 („pomysł przedni, wykonanie świetne"), podobnie jak CDA. Gambler ocenił ją na 83% („najlepsza w tej chwili polska produkcja"), a ŚGK nazwał Księcia „produktem (...) na światowym poziomie". Ale nie oznacza to, że nie wytykano jej tego i owego. **Zgodnie narzekano na statyczne i przegadane intro** – na ekranie widzieliśmy ujętego z bliska Arivalda, który przez ponad pięć minut ględzi, wprowadzając nas w fabułę. Co dziwniejsze, przygotowano cutscenę pokazującą to wszystko, o czym opowiadał narrator, ale przerywnik nie znalazł dla siebie miejsca w pełnej wersji. O powody takiej decyzji zapytałem jego twórcę, Andrzeja Miturę. Otóż intro powstało na samym początku prac, a że wykonane było w troszkę „chałupniczych" warunkach, to jego jakość techniczna oraz styl animacji odstawały od reszty gry. Dodano więc zrobione na chybcika „intro zastępcze". *(Dokładnie to samo mieliśmy z intrem Clasha! – dop. Mac Abra).* Widać, że te nowe sekwencje stworzono, wykorzystując rozmaite triki redukujące „czasochłonność" animacji – zapętlono sekwencje, a Arivald przez większość ujęć jest niemal zupełnie nieruchomy. O ile takie wprowadzenie można przełknąć, to zaserwowana w outrze jako nagroda za przejście gry kolejna spora dawka kłapania brodatą paszczą rozczarowała graczy. Szczególnie że w owych cutscenach widać było praktycznie zerową synchronizację ust z wypowiadanymi kwestiami. Czasem przez dwie-trzy sekundy, co tutaj oznacza „wieczność", mag rusza ustami w absolutnej ciszy (patrz: bit.ly/2Cb1y3q). To samo ma miejsce w rozgrywce, choć tam już tak nie razi.

Mocno kręcono nosem na elementy zręcznościowe, stanowczo zbyt częste i chyba nadmiernie wyżyłowane, jeśli idzie o poziom trudności, a więc – uwzględniając typowo „przygodówkowe" sterowanie – mocno frustrujące. Każdy, kto próbował zwędzić żebrakowi kapeć, wie, o czym mówię. Aby tego dokonać, trzeba było mieć nie tylko refleks ninja, ale jeszcze stać w konkretnym co do piksela miejscu. A to tylko jeden z kilku takich kwiatków. Kłaniają się zdobycie magicznej księgi w Silmanionie czy sznura od zakonnika tudzież ucieczka z celi.

Część zagadek wymagała de facto „użycia wszystkiego na wszystkim", bo na zdrowy rozum ogarnąć się ich nie da. Ot, np. widzimy rozpiętą supermocną pajęczynę blokującą nam drogę. Ale na szczęście mamy w ekwipunku sztylet. To co, wszystko jasne?... A, nie. To nie działa. A raczej – zadziała, ale wcześniej należy pajęczą sieć skropić posiadanymi perfumami. Te zawierają alkohol, uderzenie sztyletem w skałę krzesze iskrę, pajęczyna płonie. To oczywiste, Watsonie... A tych, co chcieli przetestować wszystkie możliwe linie dialogowe, czekała dość niemiła niespodzianka – zwykle po wybraniu odpowiedzi z menu reszta dostępnych wariantów znika, tzn. nie możemy ich później użyć.

JEDNA Z NAJLEPSZYCH POLSKICH PRZYGODÓWEK.

Prinz i Князь

Zagraniczna kariera Księcia jest dość nietypowa – otóż **powstały wersje rosyjska i niemiecka** (jako Galador: Przekleństwo księcia). Recenzje w niemieckich czasopismach nie były nadmiernie entuzjastyczne, oceny mieściły się w przedziale 55--70%. Ganiono archaiczność interfejsu i muzyki oraz elementy zręcznościowe, chwalono grafikę oraz zgrabny i dowcipny przekład. Rosjanie z kolei narzekali na dość niechlujne tłumaczenie oraz dubbing – szczególnie raził ich gruziński akcent części aktorów. A wersja angielska – hm, nie było jej, choć drugi współwłaściciel Metropolis w udzielonym w 1998 roku wywiadzie twierdził, że trwają nad nią prace. W niemieckiej recenzji sprzed lat znalazłem wzmiankę, że twórcy byli tak zadowoleni ze sprzedaży, jaką gra osiągnęła w Rosji i Niemczech, że... nie chciało im się tłumaczyć jej na angielski. *Quatsch!*

Prawda jest nieco inna. Okazuje się, że ówczesny „eksportowy" dystrybutor gry, TopWare, nie chciał się w tę lokalizację angażować, argumentując, że na Zachodzie czas przygodówek 2D dobiega końca i sprzedają się w miarę dobrze już tylko w Niemczech. A Metropolis już nie miał na to czasu ani chęci. W międzyczasie bowiem ekipa definitywnie zakończyła swój romans z przygodówkami, przechodząc do tworzenia zupełnie odmiennych gatunkowo tytułów – RTS-a w 3D (Reflux, na zachodzie znany jako Robo Rumble), turowej gry taktycznej (Gorky 17) i shooterów (Archangel, Inferno). Ale nawet pomimo braku angielskiej wersji Książę i tchórz sprzedała się (w sumie, na wszystkich rynkach) w nakładzie rzędu 100 000 egzemplarzy, z czego w Polsce w około 15 000.

Książę i branża

Klasyk Metropolis na pewno zmieściłby się w moim top 10 polskich gier na PC XX wieku, gdybym kiedyś takowy stworzył. Uważam, że Książę to nadal „fajne ciacho" dla lubiących klasyczne dwuwymiarowe przygodówki. No i chyba pierwsza gra w historii naszej branży, w której **napis na pudełku głoszący dumnie „polska gra – światowa jakość" nie był marketingową ściemą**. W efekcie opowieść o dojrzewaniu tytułowego księcia ma pewien wymiar symboliczny. Wraz z jej premierą polski gamedev też osiągnął dojrzałość – artystyczną. |CDA|

(*) Kadry kolorowano pracochłonną techniką tzw. „tempery jajowej" (znanej już w starożytności i chętnie używanej przez średniowiecznych iluminatorów ksiąg), gdzie farby miesza się z żółtkami kurzych jaj, dzięki czemu mamy w grze bardzo wysycone, świetliste kolory, niemożliwe do uzyskania w inny sposób. Technika ta wymaga od malarza sporej wprawy, gdyż tak spreparowana farba szybko wysycha (a do tego jaśnieje po wyschnięciu, co trzeba uwzględnić przy dobieraniu koloru).

Jak żołnierz z żołnierzem

Wypowiada wojnę koniunkturalizmowi: **Papkin**

DRAMAT POLAKA! NOWY CHŁOPAK EDYTY GÓRNIAK MA SELFIE Z JERZYM OWSIAKIEM, ZNANYM ZE WSPIERANIA BREXITU PARTNEREM MAŁGORZATY ROZENEK-MAJDAN, KTÓRY POBIERAŁ BAJOŃSKIE WYNAGRODZENIA Z NBP, A POZOSTAWAŁ ZATRUDNIONY NA PLANIE „KOBIET MAFII 2". TYMCZASEM EMERYCI NIE MAJĄ NA LEKI!

Wstęp do tego felietonu trąci tabloidem... ale tabloidem trącą również zagrywki Blizzarda, który niby kłania się społeczności LGBTQ+, ale raz, że robi to w taki sposób, by wszyscy ten ukłon widzieli, i dwa, że tak zgięty próbuje sięgnąć po jej portfele.

Smuga na niebie

Zespół pracujący nad Overwatchem rozpoczął rok od publikacji opowiadania „Bastet", traktującego o wspólnej misji Any i Żołnierza-76 (vel Jacka) w Kairze. W pewnym momencie dwoje wiarusów pochyla się nad plikiem starych zdjęć. Na jednej z fotografii Jack obejmuje mężczyznę. Czytelnik zastyga w egzystencjalnym napięciu, ale już kilka linijek później identyfikuje się jako homo, a nie bi czy panseksualista). Temat podchwytują wszystkie liczące się portale dla graczy i nie tylko. Przeważają pozytywne komentarze. Business Times pisze o „ciepłym przyjęciu przez społeczność LGBTQ+", „fantastycznie jest się o tym dowiedzieć" – wtóruje ComicBook.com, „to wielka sprawa" – ekscytuje się Forbes.

Od razu zaznaczmy: pod pewnymi względami to rzeczywiście jest wielka sprawa! Społeczność LGBTQ+ wciąż ma na ekranach monitorów symboliczną reprezentację (z ręką na sercu: kogo – poza Ellie z The Last of Us i bioware'owymi towarzyszami – możecie wskazać bez taktownego zapytania wyszukiwarki?). A jeśli już się w grach pojawia, to zazwyczaj jej ambasadorkami są młode dziewczęta mające powodzenie u młodych dziewcząt. (Patrz: Smuga, która wyoutowała się już w grudniu 2016). A tu niespodzianka, homoseksualność może mieć twarz starszego mężczyzny. W dodatku plującego testosteronem.

Żołnierz w okopach

Tyle że gdy już opadnie kurz (czy tam brokat), dostrzegamy smutną prawdę: **Blizzard zagrał zachowawczo, by nie rzec: tchórzliwie**. To szkoła J.K.Rowling: „Wiecie co, Dumbledore był homoseksualistą przez wszystkich siedem części, ale zamiast w książce – wspomnę o tym na Twitterze"... Gdyby firma naprawdę miała cojones, to zamiast symbolicznych gestów w komiksach i opowiadaniach, które interesują promil odbiorców, w Overwatchu mógłby się – chociażby – pojawić event celebrujący czerwcowy Miesiąc Dumy. Pewnie zgrabnie wpasowałby się w lukę między Zimową Krainą Czarów, Halloweenową grozą i Letnimi igrzyskami.

A choć zazwyczaj nam do siebie daleko, tym razem muszę stanąć w jednym szeregu z częścią komentujących – to poniekąd jest „wpychanie na siłę". Wiadomo, wieści o życiu rodzinnym Torbjörna, mężu Czarnej Wdowy czy kłopotach rodzicielskich Any nie wygenerują nagłówków, hashtagów, szerów i lajków. Tymczasem wielki, teatralny coming out – i owszem. Gdyby Blizzard naprawdę chciał okazać wsparcie mniejszościom, to – zamiast z fanfarami wyciągać podobne rewelacje trzy lata po premierze – taktownie wkomponowałby je zawczasu, stroniąc od medialnej wrzawy. Takie „zaangażowanie poniewczasie" nie jest warte peanów, jakie rozlały się po sieci. Zwłaszcza że wysiłki wielu developerów i developerek tworzących gry dedykowane marginalizowanym mniejszościom zbywa się w tym czasie wzruszeniem ramion.

Ręka w kieszeni

Ruch, który poczyniono, jest ekonomicznie racjonalny: nie tylko wywołał on w sieci poruszenie (przy okazji reklamując wewnątrzgrowy event), ale i okazał wsparcie dla społeczności LGBTQ+. Podczas czerwcowego Pride Month flirtowali z nią m.in. Facebook, Google, Netflix, Tesla i Sony. Giganci. Niektórzy – symbolicznie (jak PlayStation czy Empik, demonstrując na swoich fejsbukowych profilach tęczowe wzory logo), inni: realnie (Tesla i MTV zorganizowały własne marsze podczas Parady Równości, Elon Musk osobiście zapowiedział, że Tesla za cztery lata osiągnie w rankingu równości LGBT dla firm wynik 100/100). A jeszcze inni – finansowo (Netflix i Google sypnęły groszem na równościowe inicjatywy). Jednak wszyscy oni: koniunkturalnie, bo – przypomina Patryk Pallus z Business Insidera – w samym USA siła nabywcza konsumentów LGBT to 800 mld dolarów, a spora część osób homo, bi, trans czy aseksualnych przynależy do najatrakcyjniejszej dla reklamodawców grupy DINKY (Double Income No Kids Yet).

Wspierajmy mniejszości, ale róbmy to umiejętnie. Raczej tak, jak CD Projekt Red, umieszczając w Dzikim Gonie postać gajowego, który – jak okazuje się, gdy przyciśniemy go w toku questa – zapałał uczuciem do lokalnego szlachcica (co Geralt przyjmuje bez zbędnego zdziwienia). Raczej nie tak, jak Beamdog – wplatając do gry kleryczkę, która na minutę po zapoznaniu opowiada nam ze szczegółami o swojej transpłciowości, szafując sloganami. Tym niemniej o równość warto walczyć. W końcu, jak napomyka podczas rozgrywek sam Jack: „w tych czasach wszyscy jesteśmy żołnierzami". |CDA|

Osoby LGBTQ+ da się wspierać umiejętnie. Albo jak Blizzard.

Żołnierz-76 wyoutował się głównie po to, by podpromować Wyzwanie Bastet Any.

Ziemia obiecana

Mojżeszował sobie: **Papkin**

Rada Języka Polskiego twierdzi, że wspólny wszystkim Polakom leksykon liczy między 6 a 10 tysięcy wyrazów. To jednak absolutna podstawa, większość rodaków używa kilkunastu tysięcy słów, a rozumie – choć z nich nie korzysta – kolejnych 30 tysięcy.

Zasób ten, rzecz jasna, warto rozszerzać... ale niekoniecznie bazując na autorach tekstów na temat gier wideo. Newsmani, recenzenci, publicyści, felietoniści, krytycy, jutuberzy i streamerzy wpadają bowiem w wiele pułapek, które warto w tym miejscu rozbroić. A zacznijmy od zgoła podstawowego...

I NIE BĘDZIESZ MIAŁ FAŁSZYWYCH PRZYJACIÓŁ

Zarabiająca biliony(1) dolarów franczyza(2) doczekała się kolejnego epickiego(3) epizodu(4).

Opatrzone cyframi słówka to niepotrzebne (i niepoprawnie użyte!) zapożyczenia. Językoznawcy nazywają je „fałszywymi przyjaciółmi", określając tym mianem wyrazy i zwroty, które niby w polszczyźnie i angielszczyźnie brzmią podobnie, ale mają różne znaczenia. Rozłóżmy zresztą powyższe zdania na czynniki pierwsze:

(1) „Bilion" to bezrefleksyjnie przepisany z angielskiego źródła liczebnik, któremu w polszczyźnie odpowiada „miliard".
(2) „Franchise" w języku angielskim jest synonimem „marki". Ale w Polsce mianem „franczyzy" określa się model współpracy między firmami.
(3) „Epic", to przymiotnik, którym Anglosasi opatrują rozmaite wspaniałe wydarzenia. W języku polskim jednak „epicki" to przymiotnik utworzony od słowa „epika", oznaczającego rodzaj literacki oparty na narracji.
(4) „Episode" to po angielsku „odcinek". W narzeczu Piastów zaś to krótkotrwałe, nieistotne zdarzenie.

Tego typu babole to codzienność każdego newsroomu. Ich źródło jest oczywiste: na co dzień korzystamy głównie z anglojęzycznych źródeł i nim się obejrzymy, zaczynamy powoli podczas pisania „myśleć" po angielsku, przy okazji nasiąkając niewłaściwymi znaczeniami. A to i tak małe miki przy kolejnym problemie, również wynikłym z obcowania z zagranicznymi publikacjami...

II NIE CUDZOMÓW

Publisher tego first-person action-RPG wypuścił maila z release'em closed bety! Developerzy tego sandboksa AAA nie radzą sobie z cheaterami korzystającymi z aimbotów, spora część community robi rage quity, na mapach są camperzy, a na czacie sporo aggro ze strony SJW. W endgamie znerfili to, co trzeba było zbuffować i wycięli cinematiki.

Łatwo odbijać teksty z jednej sztancy. Ale nie tędy droga.

My, naród, popadamy w zapożyczomanię, zastępując anglicyzmami nawet te słowa, które mają w polszczyźnie ładne odpowiedniki. Momentami jest to niepoprawne. Często: problematyczne, bo czyni ten nasz „socjolekt graczy" wyjątkowo zamkniętym. A niemal zawsze: leniwe. A skoro już o lenistwie...

III NIE POŻĄDAJ KLISZY BLIŹNIEGO SWEGO

Kliszami(*) językowymi nazywamy zwroty, cytaty i slogany, które powielamy zgoła bezrefleksyjnie, na czym cierpi uroda tekstu. Każdy, kto pisze o grze, że „wciąga jak odkurzacz" i „zostawia konkurencję daleko w tyle", ogląda oprawę „z wywieszonym językiem", bo ta „zapiera dech w piersiach", a tak w ogóle, to „czapki z głów" – powinien uderzyć się w pierś, kopnąć w zad, albo i palnąć w łeb, naturalnie po zdjęciu czapki. Porządny dziennikarz ma obowiązek bawić się słowem i dbać o własny wokabularz. No i o warsztat, co podprowadza nas pod kolejne przykazanie...

IV NIE BĘDZIESZ UŻYWAŁ EPITETÓW NADAREMNO

Kiedy pytam kogoś „czym jest recenzja?", zazwyczaj ów czy owa odpowiada – zgodnie z linią Słownika PWN – że „to omówienie i ocena dzieła literackiego, spektaklu teatralnego, koncertu itp., zwykle publikowana w prasie". Ów czy owa mają zasadniczo rację. Sęk w tym, że **w naszej branży nazbyt często traktujemy ten gatunek dziennikarski jako wyliczenie elementów gry opatrzone przymiotnikami**. Czytam więc, że grafika „ładna", akcja „satysfakcjonująca", a soundtrack „mięsisty". Że modele postaci są „staranne", klimat jest „gęsty", a fabuła – „porywająca".

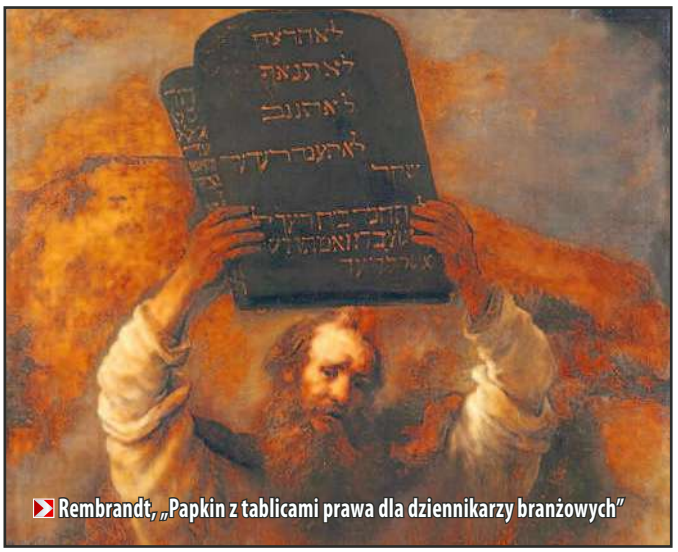
Jedną z przyczyn, dla których najczęściej odrzucamy teksty kandydatów na współpracowników, jest fakt, że wielu recenzentów in spe to nadużywające epitetów leniuszki. Tymczasem **w recenzji nie chodzi wcale o to, by napisać, że „fabuła jest dobra", ale o to, by wyjaśnić, DLACZEGO fabuła jest dobra**. Nie bez kozery na studiach dziennikarskich wykładowcy powtarzają jak mantrę, że przymiotniki to podpora słabych autorów, a ucząc redakcji tekstu – bez litości każą je wycinać. W tym miejscu dochodzimy jednak do najpoważniejszego z zarzutów...

V NIE MÓW ŹLE SKONSTRUOWANEGO ŚWIADECTWA

Ilu recenzentów gier zaczyna tekst od rozbioru konkretnej sceny czy – szerzej – wychodzi w swoich tekstach od jakiegoś szczegółu? Ilu poddaje gry krytycznej analizie, starając się przedstawić tytuł na tle innych produkcji, ale też wydarzeń społecznych i politycznych, literackiego dorobku albo osiągnięć kinematografii? Ilu podejmuje wysiłek intelektualny, by wejść z dziełem w dialog? Ilu stać na zabawę formą? Niewielu. Bo przecież łatwiej odbijać teksty z jednej sztancy (wstęp, coś tam o studiu i grze, fabuła, opis mechaniki, grafika i muzyka, zakończenie). Ewentualnie tak bardzo skupić się na opisie „co też właśnie w grze zrobiłem/am", że na ładunek emocjonalny i przemyślenia nie starcza już miejsca.

Wybaczamy...

...i prosimy o wybaczenie. Hipokryzją byłoby uważać, że wyrażone w tym tekście bolączki nie dotyczą również nas. Dotyczą. Branżowe dziennikarstwo to wciąż młoda dziedzina i wszyscy mamy sporo do nadrobienia. Jeżeli będziemy patrzeć na naszą pracę krytycznie, szanując tak ją, jak i czytelnika – być może uporamy się z jego problemami jeszcze za naszego pokolenia. |CDA|



Rembrandt, „Papkin z tablicami prawa dla dziennikarzy branżowych"

(*) spikain: Wtrącę się! Bo w redakcji zdania na temat słowa „klisza" są raczej podzielone – rzeczywiście takie znaczenie występuje w Słowniku języka polskiego PWN, ale dopiero na czwartym miejscu. Mnie zdecydowanie bardziej odpowiadają „sztampa" czy „banał".

Gruby się wywrócił!

Pokazywał palcem: **Monk**

Pamiętam szkolne docinki i wiem, że brzydko cieszyć się z cudzego nieszczęścia. Spektakularna porażka Artifacta oraz sukces nowo powstałego Epic Game Store, który podebrał Steamowi być może najważniejszą premierę sezonu, mogą jednak wyjść na dobre – także samemu Valve.

Jak kraj długi i szeroki, pod koniec stycznia zapłonęły sekcje komentarzy pod informacjami o tym, że **Metro Exodus zostanie wydane na Steamie dopiero za rok**. Ogłoszenie tego dwa tygodnie przed premierą było świństwem, zgoda. Czy jednak naprawdę jedyną dobrą rzeczą, która wyniknie z tej sytuacji, jest sto sześćdziesiąty siódmy powód, by nie zamawiać gier wideo z wyprzedzeniem?

Sklep monopolowy

Mnie tam do Exodusu się nie pali, ale rozumiem tych, których martwi dzielenie rynku. Sam wolałbym nie mieć rozbitej biblioteki. Nie znoszę sytuacji takich jak z No Man's Sky na GOG-u, które na aktualizację z trybem wieloosobowym czekało pół roku dłużej niż wersja steamowa, a ostatecznie i tak okazało się, że „cross-playu" między tymi platformami nie ma.

Ilekroć chcę odpalić Battlefielda albo Far Cry'a, najpierw czekam na aktualizację jednego z zakurzonych launcherów, a potem męczę się z przypominaniem hasła. Dopóki jednak dominującą formą pecetowego grania nie będzie miesięczny abonament typu Origin Access – jak jest np. na rynku usług VoD – przeżyję. Ba, w USA konieczność uruchomienia Metra dodatkowymi kliknięciami wydawca zrekompensował, obniżając cenę gry o 10 dolarów, więc może i nasz grajdołek któregoś razu tak skorzysta?

Słyszę, że Game Store powieli zło, jakim jest Steam – pełna śmieci wypożyczalnia z warunkami użytkowania, które pozwalają z dnia na dzień zabrać nam wszystkie kupione produkty. Ale co sprawiło, że Steam doczekał się tak szerokiej krytyki ze strony i graczy, i skazanych na niego developerów, zwłaszcza niezależnych? Czyż nie odwieczny brak realnej konkurencji? Żeby moloch się poprawił, potrzeba czegoś więcej niż osobnych launcherów kolejnych wydawców (patrz: ten Bethesdy, napędzany jakże udanym Falloutem 76) albo nieśmiałych podchodów w rodzaju Discord Nitro. Dzięki Fortnite'owi dopiero Epic ma bazę użytkowników i fundusze, które pozwalają mu wyprowadzać ciosy prosto w szeroką szczękę Gabe'a Newella.

Dwanaście procent prowizji zamiast trzydziestu, darmowe gry co dwa tygodnie przez rok, przejęcie na wyłączność tytułu z najwyższej półki – to „Gabena" boli. Pierwszy jęk już usłyszeliśmy, gdy Valve obniżyło prowizję od najbardziej dochodowych tytułów, by zatrzymać odpływ dużych wydawców. A to, że w końcu Epic przestanie grać dobrego wujka i np. zwiększy swój udział w zyskach? Nawet on nie ma kieszeni bez dna, więc **gdy Valve już podniesie zasiedziałe cielsko, firmy będą musiały bić się o klienta** i nagle na EGS zagoszczą recenzje użytkowników, a klucze z tego sklepu trafią do bundli. Przykładów zdrowego wpływu konkurencji nie trzeba szukać daleko – uwolnienie rynku sprzedaży energii elektrycznej na lata obniżyło ceny prądu, a i rozlazła Poczta Polska musiała zacząć się starać, gdy poczuła na plecach oddech prywaciarzy od paczkomatów i usług kurierskich.

Widać artefakty!

Marazmu Valve dowiodła też jego pierwsza od lat nowa produkcja. Po premierze, 29 listopada, w Artifacta grało 60 tys. osób naraz. Z końcem stycznia liczba ta spadła poniżej tysiąca. Twórcy Half-Life'a byli tak pewni swego, że wydali esportową karciankę bez nieodzownych w cyberatletyce funkcji i ze skazanym na porażkę w epoce free-to-play modelem biznesowym – odsyłam zresztą do mojej recenzji w CDA 01/2019. Opublikowane przed Gwiazdką aktualizacje były spóźnione i zbyt małe, i teraz już tylko pozostaje wyglądać radykalnej zmiany kursu – czegoś na kształt Homecoming, „ratunkowej" łatki do Gwinta, której częścią będzie np. sięgnięcie po F2P. Co prawda ostatnim sygnałem ze strony autorów było lakoniczne „nadal traktujemy grę jako projekt długodystansowy", ale **w świetle ostatnich wydarzeń oczekiwanie od Valve zmian i większej pokory nabiera sensu**. W końcu. |CDA|

Valve potrzebowało nie pstryczka w nos, ale ciosu w szczękę.

Podział rynku niesie też zagrożenia, ale w przypadku od lat dominującego na pecetach Steama wciąż nie jest pewne, gdzie ta wyprawa się zakończy.

Artifact zachwyca wykonaniem i mechaniką – okazuje się, że to za mało.

0451

Jeden z dwóch przypadków wykorzystania kodu w System Shocku 2. Drzwi do pomieszczeń medycznych otwiera kod 45100.

W BioShock Infinite znajdziemy tylko jeden zamek szyfrowy. Oczywiście otwiera go kombinacja 0451.

Kod wstukał: **DaeL**

To kombinacja, która otwiera wiele skrytek. W ciągu blisko ćwierćwiecza przewinęła się przez kilkanaście gier wideo stworzonych w różnym czasie i pod różnymi szyldami. Ale jest czymś więcej niż tylko easter eggiem. To klucz do zrozumienia intencji developerów, źródeł ich inspiracji oraz wpływu, jaki na projektowanie gier wywarło pewne małe studio z Massachusetts.

Po raz pierwszy kod zobaczyliśmy w 1994 roku, w stworzonym przez Looking Glass Studios System Shocku. Występował tam jeszcze w skróconej, trzycyfrowej wersji (bez zera) i otwierał pierwsze zamknięte drzwi, na jakie gracz trafiał na stacji Citadel. Przełomowy tytuł, mimo przychylności mediów (ocena 10/10 w CDA), nigdy nie osiągnął sukcesu komercyjnego, sprzedając się w zaledwie 170 tysiącach kopii. Ale odcisnął na branży piętno. Dwa lata później kod 0451 był szyfrem do tajnego pomieszczenia w Crusader: No Regret, izometrycznym shooterze opowiadającym o walce z opresyjnym Światowym Konsorcjum Gospodarczym. Potem przyszła kolej na drugą część System Shocka oraz cztery głośne serie: Thief, Deus Ex, BioShock i Dishonored.

Nad niektórymi tytułami pracowali weterani zlikwidowanego w 2000 roku Looking Glass Studios. Ale za wykorzystywaniem kodu 0451 kryło się coś więcej niż tylko chęć nawiązania do produkcji z 1994. Co prawda Warren Spector, jeden z głównych projektantów w Originie, Looking Glass Studios i Ion Storm, stwierdził, że **te cztery cyfry mają bardzo prozaiczne wyjaśnienie (był to po prostu szyfr do drzwi dawnego biura LGS)**... ale to spore niedopowiedzenie.

Harvey Smith, obecnie dyrektor kreatywny w Arkane Studios, a w przeszłości projektant pracujący nad Deus Eksem, w jednym z wywiadów nazwał kod oczywistą **aluzją do „451° Fahrenheita", najsłynniejszej książki Raya Bradbury'ego. Jej fabuła wydaje się kluczem do odczytania gier Looking Glass** (i nie tylko!).

Dwa motywy

To, że „451 stopni Fahrenheita" było źródłem inspiracji dla developerów, nie powinno nas dziwić. Mowa przecież o jednym z najważniejszych dzieł literatury science fiction i jednym z najgłośniejszych komentarzy politycznych. Tytuł nieprzypadkowo nawiązuje do temperatury, w której płonie papier. Książka Bradbury'ego przenosi nas bowiem w świat dystopijnej przyszłości, w której literatura, jako burząca spokój, zostaje poddana coraz silniejszej cenzurze. Znikają stronice uważane za zbyt obraźliwe, aż w końcu za urągliwą i prowokacyjną uznana zostaje każda zapisana kartka. Oddziały strażaków palą książki, bo te mają moc – pisze Bradbury – burzenia struktury społecznej.

Cenzura, o której pisał w „451 stopniach Fahrenheita" Ray Bradbury, nie miała barw partyjnych ani religijnych. Pisarz przestrzegał przed odcinaniem się od wszystkiego, co trudne albo zmuszające do wysiłku. Czy na próżno? **W ciągu ponad 60 lat od publikacji książki była ona w Stanach Zjednoczonych cenzurowana kilkadziesiąt razy**, przez ludzi o skrajnie różnych poglądach. Czynili to nauczyciele, wycinający z tekstu wulgaryzmy, by chronić dzieci, chrześcijanie obrażeni na scenę palenia Biblii i lewicowi studenci zniesmaczeni sugestią, jakoby cenzorskie zapędy cechowały również mniejszości etniczne. Zmarły w 2012 roku pisarz komentował te zachowania, wyrażając życzenie, aby ludzie ci „dostrzegli kiedyś ironię tej sytuacji".

By zrozumieć kod 0451, trzeba sięgnąć do powieści Bradbury'ego.

Ale nie tylko tematyka dzieła powinna zwrócić naszą uwagę, istotna jest również postać bohatera. Guy Montag to strażak, którego zadaniem jest tropienie i niszczenie literatury. A jednocześnie człowiek, który – wbrew przepisom – gromadzi książki. Jego najlepszym przyjacielem jest naczelny szwarccharakter powieści – kapitan Beatty – który przeszedł przemianę odwrotną, niegdyś będąc czytelnikiem, stał się wrogiem literatury.

Właśnie te dwa centralne motywy – postać bohatera rozdartego pomiędzy dwoma systemami wartości oraz posiadająca logiczne uzasadnienie, ale w gruncie rzeczy straszliwa idea kładąca podwaliny pod antyutopię – są wspólnym mianownikiem wszystkich gier, w których pojawia się kod 0451.

Hołd dla Bradbury'ego

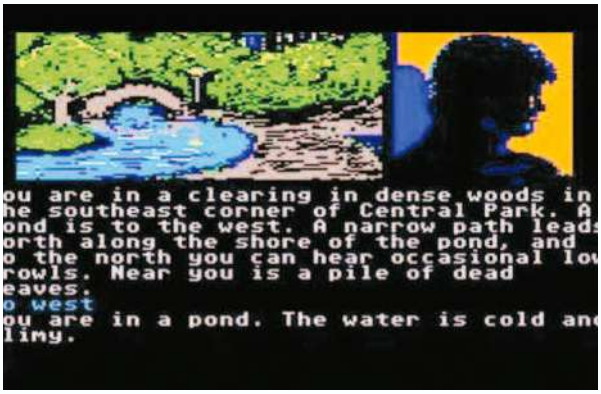
Dostrzeżemy to już w pierwszych obu System Shockach, w których cybernetycznie ulepszony bohater stoi w rozkroku między światem ludzi i maszyn. W serii Thief zaś kod 0451 wyłącza zabezpieczenia w Pierwszym Miejskim Banku. Ale również w tym wypadku nawiązania do powieści Raya Bradbury'ego nie skończyły się na czterech cyfrach. Bohater gry, Garrett, jest rozdarty tak samo jak Guy Montag z „451 stopni Fahrenheita". Świat, w którym toczy się akcja serii, jest rządzony przez przeciwstawne siły porządku i chaosu, uosabiane przez dwa bóstwa – Budowniczego i Szachraja. Garrett, ze względu na swój złodziejski fach, jest wrogiem stróżów porządku. Ale musi walczyć z siłami chaosu, których triumf oznaczałby rozpad całego znanego mu świata.

Cztery cyfry powtarzają się też w serii BioShock. W grze z 2007 roku kod 0451 otworzy przed nami pierwsze zamknięte drzwi. Przechodząc przez

Chronologiczna lista tytułów używających kodu 0451

System Shock (1994), Crusader: No Regret (1996), System Shock 2 (1999), Deus Ex (2000), Deus Ex: Invisible War (2003), BioShock (2007), BioShock 2 (2010), Deus Ex: Human Revolution (2011), Dishonored (2012), BioShock Infinite (2013), Deus Ex: The Fall (2013), Transistor (2014), Deus Ex: Mankind Divided (2016), Deus Ex GO (2016), Dishonored 2 (2016).

Od tych drzwi w System Shocku wszystko się zaczęło.



Gra studia Telarium

Do książki Raya Bradbury'ego nawiązuje ponad tuzin gier, ale „451 stopni Fahrenheita" doczekało się też adaptacji oficjalnej. W 1984 roku studio Telarium, z błogosławieństwem pisarza, zaprezentowało światu kontynuację historii Guya Montaga. W toczącej się pięć lat po wydarzeniach z książki grze tekstowej zadaniem gracza jest przedarcie się do nowojorskiej biblioteki, gdzie na mikrokasetach zarchiwizowane są wszystkie dzieła literatury, które spaliła straż pożarna.

Fahrenheit 451 dostępny był na platformach Apple II, Atari ST, Commodore 64, Macintosh i PC, ale – jak bardzo wiele gier tekstowych z tego okresu – z czasem został zapomniany. Dziesięć lat po wydaniu gry studio Telarium, mające na koncie kilka innych adaptacji klasyków literatury, ostatecznie zakończyło działalność. Kilka miesięcy później opuszczoną przez Telarium przestrzeń biurową zajęła inna firma, która do Cambridge w stanie Massachusetts przeniosła się z położonego nieopodal Lexington. Było to Looking Glass Studios.

nie, bohater gry, Jack, wkracza do podwodnego miasta Rapture. To świat zorganizowany przez Andrew Ryana i jego radykalną ideę obiektywizmu, która w rzeczywistości jest dziełem Ayn Rand – amerykańskiej pisarki i filozofki. Rand była zwolenniczką nieskrępowanej wolności gospodarczej i obyczajowej, jednocześnie chwaląc egoizm jako jedyną drogę do odnalezienia w życiu szczęścia. Przemierzając rozpadające się miasto, Jack zaczyna rozumieć słabość tej radykalnej ideologii. W świecie gry brak jakichkolwiek ograniczeń, jakie nakładano by na badaczy, zaowocował szybkim rozwojem inżynierii genetycznej, ale wywołał także falę chorób umysłowych wśród osób nadużywających substancji Adam. Hołubione w mieście chciwość i indywidualizm doprowadziły do wojny domowej. Ale nawet tu, w zatopionym Rapture, bohater gry przeżyje wewnętrzny konflikt. Podobnym motywem grają część druga (tym razem odwołująca się do socjalizmu utopijnego) i Infinite (religijny fundamentalizm).

Ciąg cyfr nawiązujący do powieści Bradbury'ego przewijał się przez każdą odsłonę Deus Eksa (włączając w to również gry mobilne oraz DLC). Kod otwierał kontener komunikacyjny podczas pamiętnej początkowej misji na Liberty Island w pierwszej grze, prywatną windę Davida Sarifa w Human Revolution i drzwi podczas zadania w Dubaju w Deus Ex: Mankind Divided. Pojawiał się w e-mailach, książkach i gazetach, a nawet w komunikatach głosowych. Przebywając na komisariacie w Detroit, możemy usłyszeć wezwanie do pokoju nr 451. Jego adresatem jest detektyw Bradbury. Nawet nielubiane sequele takie jak Invisible War czy The Fall nie zapomniały wyeksponować tego nawiązania. W tej pierwszej 451 to numer na zatrzaśniętych drzwiach, w drugiej – szyfr do kryjówki w hotelu Novoe Rostov.

Wskazówka dotycząca kodu na ramie obrazu (Dishonored 2).

Ta natarczywość w czynieniu aluzji do książki Bradbury'ego jest w przypadku Deus Eksa zrozumiała. **Spośród wszystkich tytułów dzielących ze sobą ten szyfr to właśnie gry Ion Storm i Eidos Montreal czerpią z „451 stopni Fahrenheita" najwięcej.** Począwszy od bohaterów, którzy nieświadomie albo nawet wbrew własnej woli (parafrazując Adama Jensena: „Nie prosili o to") stają się częścią dwóch różnych światów, przez koncepcję technologii, która zamiast przynieść ludziom wolność i szczęście, staje się instrumentem intelektualnego zniewolenia, aż po powolne odkrywanie drugiego dna toczących się w świecie konfliktów. Być może Deus Ex idzie w swych rozważaniach jeszcze dalej od Bradbury'ego. Nie tylko przestrzega przed pułapką radykalnych ideologii, ale mówi, że istnieją problemy, których rozwiązać się nie da. O czym przekona się każdy, kto w dystopijnych grach o „ulepszonej" ludzkości stanie przed koniecznością dokonania finałowego wyboru.

Zwierciadło

Książka „451 stopni Fahrenheita" kończy się konkluzją Grangera, przywódcy intelektualistów włóczęgów, który zauważa, że trzeba wybudować dużą fabrykę luster, aby ludzie mogli się sobie wreszcie przyjrzeć. Być może takim lustrem miało być studio Looking Glass, które jako pierwsze nawiązało do powieści Bradbury'ego. Choć firma upadła 18 lat temu, jej misja nie zakończyła się porażką. Czy to wskutek celowego działania, czy przez wspólnotę przekonań weteranów studia takich jak Warren Spector, Ken Levine, Doug Church czy Harvey Smith, również w grach innych developerów odczytujemy tę samą przestrogę przed radykalizmem i tę samą opowieść o bohaterze, który na zawsze pozostanie rozdarty pomiędzy dwoma światami. A symboliczne cyfry unieśmiertelniły zarówno wielkiego pisarza, jak i małe studio, które wywarło na grach wideo ogromne piętno. |CDA|

NA LUZIE

NOTŁATKI, CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

naluzie@cdaction.pl

- Simowie nie mogą starać się o dziecko z Ponurym Żniwiarzem.
- W czasie bezczynności Orki z Rkindaleft nie będą się już dźgać tajemniczą, eteryczną bronią.
- Duszenie trwa krócej.
- Kozy można doić. Jeśli ktoś ma odwagę.
- Poprawiono błąd, który sprawiał, że gracz czasami związywał się z nieumarłymi końmi oraz Czterema Końmi Apokalipsy.
- Duchy nie mają już prawa głosu w wyborach.
- Nie można wielokrotnie poświęcać dla szatana tej samej osoby.
- Poprawiono błąd, który sprawiał, że demon jedzący szaszłyk z ludzkich czaszek zaczynał niespodziewanie tańczyć, kiedy się do niego zagadało.

WALENTYNKI

Powiadają, że podróże kształcą #II...

...ale z podróżami jest jak z braniem heroiny – nie warto! En route obowiązują bowiem reguły bezlitosne jak zapisy prawa podatkowego, bezwzględne niby siły Baszar al-Asada w bitwie pod Aleppo i bezecne niby... Eeee... coś bardzo, bardzo bezecnego?

Już pakowanie obfituje w egzystencjalne napięcia. Brać laptopa? E, nie, jeszcze spk z Cormakiem zasugerują, żebym napisał w trasie jakieś teksty. Lepiej jak zwykle nakłamać im zawczasu, że nie mam laptopa albo że mój laptop nie działa. (Dodatkowe punkty da się uzyskać za przekonanie ich, że mój nieistniejący laptop nie działa). Ubrania? Choćbym postawił na stylizację na dającego po kablach bezdomnego, i tak na tle innych żurnalistów będę się prezentował jak z żurnala(*)! Prochy? Oczywiście trzeba załadować witaminy C, D i A(**)! Ponadto medykamenty mogące pomóc na zapalenie ucha, pęcherza, zatok, gardła, tchawicy, wyrostka, opon mózgowych oraz Rzymu przez Nerona. Hmmm... a co tu robi ta tubka? Triderm... Triderm... Triderm... Co mi wtedy było? Aaaaa, już wiem. Muszę zapamiętać, żeby wykasować tę nazwę z tekstu.

Jadąc na lotnisko, tradycyjnie budzę sympatię taksówkarza, zagajając: – *Paaaanie, ale ten Lewandowski to strzelił!* (Wiadomix, ten Lewandowski to coś zawsze strzeli! W wariancie zimowym warto z kolei zastosować równie uniwersalne „paaaanie, ale ten Stoch to skoczył!"). Jednak prawdziwe schody zaczynają się, gdy docieram do bramek. Ma miejsce afront. Że niby pan ochroniarz chce ode mnie dokument tożsamości? – *Halo, tu Papkin z CD-Action, this face is my ID!* Jedną kompromitującą kontrolę zawartości torby później docieram do poczekalni. I tu kolejny kłopot – wyloty samoLOTów(***) pewnego narodowego przewoźnika mają charakter nie tyle umowny (bo żadnej umowy z nimi nie zawrzesz), nie tyle ugodowy (bo do ugód są nieskore), ile zadziorny. Niemal słyszę, jak jarzący się neonowym „delayed" rozkład krzyczy do mnie: – *Hola, hola, koleżko, masz złapać lot we Frankfurcie o 12:05? Skucha, bo wylecimy z Warszawy dopiero o 15:02! W dodatku będziemy podróżować przez Wyspy Zielonego Przylądka z międzylądowaniem w regionie Kanto, w którym to zostaniemy, aż drugi pilot złapie Dragonite'a!*

Jeżeli już nawet człowiek dotrze do właściwego kraju, może wyrżnąć o barierę językową. Poziom trudności jest zresztą zgoła zróżnicowany. Easy: Wielka

DROGIE WRÓŻKI!

Droga wróżko,
piszę do Ciebie, aby się dowiedzieć, czy uda mi się zdać egzaminy po ósmej klasie, grając w gry? Czy jednak muszę tak, jak radzi mi to moja nauczycielka polskiego, „przestać grać, ponieważ gry to zło"? Osobiście pragnę powiedzieć, że kocham gry i czytanie o nich w pewnym piśmie przeznaczonym dla graczy, i nie wiem, co mam zrobić, uważam że moja nauczycielka ma nierówno pod sufitem.

Pozdrawiam,
MrJanekk

Drogi MrJankku,

Quo vadis, Panie Cogito? Język polski wkuwają tylko Dziady, nie podejmuj się takich Syzyfowych prac aż do czasu, Kiedy znów zakwitną białe bzy (ewentualnie: Ziele na kraterze)! Zamiast czytać o tym, jak Balladyna zbiera maliny, lepiej samemu zebrać zabawkowe szopy w rimejku Resident Evil 2... co potwierdzi ci wielu kasjerów-sprzedawców oraz specjalistów ds. przemieszczeń palet towarowych metodą fizyczną, którzy też się przecież do egzaminów z polskiego nie przygotowywali.

Jak będzie z matematyką? Zamiast zerkać w szklaną kulę – biegnij po kartki i długopis! Przygotowując się do egzaminu, MrJanekk zobowiązał się rozwiązać 200 zadań. W pierwszym tygodniu rozwiązał 40% tych zadań, a pozostałych nie ruszył, bo zamiast tego ciął w Overwatcha. O ile procent więcej pozostało mu zadań nierozwiązanych od tych rozwiązanych? a) o 60%, b) o 40%, c) o 33 1/3%, d) o 50%

Nieprzygotowany do części z języka obcego masz zaś rozmaite opcje. Olawszy naukę na rzecz sesji z PUBG-iem, możesz na teście udawać Greka, albo – zakrzyknąwszy „O, Holender!" – spojrzeć na arkusz jak francuski piesek. Stwierdziwszy, że to dla ciebie chińszczyzna, zamiast siedzieć jak na tureckim kazaniu pewnie wyjdziesz po angielsku... ewentualnie zaczniesz strzelać, w końcu egzamin to rosyjska ruletka.

Wróżka Treponema

UWAGA!
Przyjmujemy prośby o wróżby pod adresem **wrozby@cdaction.pl**. Muszą być przynajmniej luźno związane z grami, a temat maila musi brzmieć „Wróżba".

Brytania, w której język angielski jest dla autochtonów zrozumiały i powszechnie przez nich stosowany. Medium: Francja, w której język angielski jest co prawda zrozumiały, ale niestosowany. Hard: Włochy, w których język angielski jest niezrozumiały i niestosowany. Nightmare: Indie, w których język angielski jest niezrozumiały, ale z jakichś względów stosowany. Dodajmy, że nie każdy z tu- i tambylców nabierze się na fortel z wychwalaniem Lewandowskiego i Stocha. Bezwzględni, niezamykający jadaczek taksówkarze wymagają częstokroć zainteresowania lokalną polityką, historią, demografią, ekonomią oraz sytuacją imigrantów zatrudnionych w korporacjach taksówkarskich. (Serdecznie pozdrawiam pana kierowcę z niedawnego wyjazdu na Total War: Three Kingdoms!).

Hotelowe recepcjonistki bywają równie kłopotliwe, jak kierowcy. Nie zliczę, ile razy musiałem tłumaczyć się z braku karty kredytowej, a moje policzki płonęły ze wstydu tak bardzo, że niemal aktywowały czujniki dymu. Albo (co zdarza się z końcem miesiąca) kaucja okazywała się tak wysoka, że mojego domowego budżetu nie uratowałby Leszek Balcerowicz na spółkę z Miltonem Friedmanem.

Gdy już jednak człowiek legnie na hotelowym łożu – rzeczywiście jest jak z braniem heroiny. Wywracając oczyma, redaktor pada na wznak, nieomal zaplątując się we własną szlafmycę! Nijak nie można się z nim porozumieć w tutejszym narzeczu. On sam ma świadomość, że trudno mu będzie wrócić, a by dotrzeć tu, gdzie jest – zrobił wiele rzeczy, których nie będzie chciał później pamiętać... Jeśli nadstawicie uszu, być może usłyszycie, jak znad materaca cichutko szepcze: – *Paaaanie, ale ten Lewandowski to strzelił...*

(*) Sztuka polega na tym, by nie zakładać o trzy numery za dużej koszulki z Cthulhu oraz by wszystkie dziury i plamy na spodniach były dziełem projektanta, a nie nieopatrznie zgaszonych szlugów oraz kropli tłuszczu z kebaba.
(**) Felieton zawiera lokowanie magazynu.
(***) Wszelkie podobieństwa do prawdziwych linii lotniczych, zwłaszcza tych powstałych z połączenia firm Aerolot, Aero i Śląskiego Towarzystwa Lotniczego, są przypadkowe.

Z ŻYCIA REDAKCJI

spk unosi brwi po lekturze felietonu Monka z tego numeru.

spikain: O kurde, wiedziałem, że Artifactowi szybko spadło, ale że aż z 60 tysięcy graczy naraz do poniżej tysiąca?
Allor: To jest ta nadzieja Valve'a, tak?
spikain: Teraz już beznadzieja Valve'a.

✦✦✦

Adam z PCF: O, potrzebujesz tego woreczka?
spikain: Nie, weź sobie.
Adam z PCF: To super.
CormaC: A co w nim jest takiego?
Adam z PCF: Jeszcze nic. Ale będzie.
Allor: Ale co?
Adam z PCF: Mój wzmacniacz do słuchawek.
Allor: A to się nie nazywa „aparat słuchowy"?

✦✦✦

enki: Widziałeś zwiastun nowego filmu Netfliksa z Madsem Mikkelsenem?
CormaC: Jak się nazywa?
enki: Polar.
CormaC: To o kolesiu, który przez cały rok chodzi w polarze?

✦✦✦

Gorący czas dedlajnu.

CormaC: Krigore, oba cytaty w twoim tekście są do bani, bo za długie!
Krigore: No, k***!!!
Smuggler: Za krótkie!

✦✦✦

Papkin gra na VR w Creeda. Boksuje, sapie, zaciska zęby, lata na fotelu po pomieszczeniu... w końcu głośno wzdycha i zdejmuje gogle.

spikain: Papkin, wyjechałeś na korytarz.
Papkin: Eye of the Tiger, bitches.

Zotac GeForce RTX 2060 AMP

Cena: 1700 zł | Dostarczył: Zotac | www.zotac.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1395 MHz (1800 MHz w trybie Boost) • **Pamięć:** 6 GB GDDR6 • **Przepustowość pamięci:** 336 GB/s • **Zużycie energii (maks.):** 170 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 2 x wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 210 x 120 x 41 mm • **Waga:** 630 g

Tej karty miało nie być. Przy czym nie chodzi wcale o ten konkretny model, ale o wszystkie GeForce'y RTX 2060. Jeszcze kilka miesięcy temu w Nvidii uważano bowiem, że seria RTX skończy się na modelu 2070. To dlatego, że wolniejsze po prostu nie dadzą sobie rady z ray tracingiem, a to przecież jedna z dwóch najważniejszych nowości.

Cóż, to już nieaktualne. Nie sposób obecnie dociec, czy zmiana zaszła dzięki poczynionym od tamtego czasu optymalizacjom (tak w samym ray tracingu, jak i w DLSS, czyli opartym na AI wygładzaniu krawędzi), czy też stoi za nią słaba sprzedaż mocnych RTX-ów i związany z tym niewielki udział RTX-ów w rynku (mające również wpływ na znaczne spadki wartości akcji Nvidii). O tyle groźny, że przecież zaimplementowanie w grach ray tracingu czy DLSS-u wymaga ze strony developerów pewnego zaangażowania. Po co jednak tracić na to czas i środki, skoro graczy z RTX-ami jest obecnie mniej (według Steam Hardware Survey) niż z Linuksem?

Świetny stosunek wydajności do ceny i zgodność z nowymi technologiami.

Jeden z najwydajniejszych RTX-ów 2060 na rynku.

Powody wprowadzenia RTX-a 2060 do sprzedaży nie mają jednak większego znaczenia. Najważniejsze, że powstał, bo **to obecnie najciekawsza karta dostępna w sprzedaży**. I nie chodzi wcale o fakt, że jest najtańszym sposobem, by pograć sobie w gry obsługujące ray tracing. Bo prawda jest taka, że choć to wielce obiecująca technologia, niemal nikt jej jeszcze nie używa. Lista gier korzystających z jej dobrodziejstw zawiera tylko jedną pozycję – Battlefielda V. W niedługim czasie powinny wprawdzie dołączyć do niej Metro Exodus (które wsparcie dostanie najpewniej już w momencie premiery) oraz Shadow of the Tomb Raider (który czeka na patcha, pierwotnie zaplanowanego na wrzesień), ale ogólnego obrazu to nie zmieni.

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	GeForce RTX 2060(*)	GeForce GTX 1060(*)	GeForce GTX 1070 Ti(*)
Far Cry 5 (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale ultra			
1920 x 1080	109	66	103
2560 x 1440	79	47	76
3840 x 2160	41	24	39
Wiedźmin 3: Krew i wino (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	92	52	75
2560 x 1440	69	39	56
3840 x 2160	39	23	33
Shadow of the Tomb Raider (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	89	54	86
2560 x 1440	60	34	57
3840 x 2160	31	16	29
World of Tanks enCore (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	169	110	166
2560 x 1440	109	71	109
3840 x 2160	55	36	55
Counter-Strike: Global Offensive (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	328	253	336
2560 x 1440	264	203	265
3840 x 2160	173	116	180
Assassin's Creed Odyssey (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	61	38	57
2560 x 1440	49	32	44
3840 x 2160	29	16	29

Model / Rozdzielczość	GeForce RTX 2070(*)	GeForce RTX 2080(*)	GeForce RTX 2080 Ti(*)
Far Cry 5 (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale ultra			
1920 x 1080	118	121	129
2560 x 1440	94	106	122
3840 x 2160	51	59	67
Wiedźmin 3: Krew i wino (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	110	133	150
2560 x 1440	83	100	126
3840 x 2160	48	57	73
Shadow of the Tomb Raider (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	108	121	136
2560 x 1440	74	86	104
3840 x 2160	40	46	57
World of Tanks enCore (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	198	215	236
2560 x 1440	136	158	193
3840 x 2160	69	80	102
Counter-Strike: Global Offensive (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	360	379	430
2560 x 1440	299	314	352
3840 x 2160	217	228	252
Assassin's Creed Odyssey (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	70	78	80
2560 x 1440	57	64	69
3840 x 2160	35	43	52

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Dlatego znacznie ważniejszy jest fakt, że GeForce RTX 2060 świetnie radzi sobie w normalnych grach. Jak widać po wynikach testów, poprzednika bije w każdym możliwym przypadku. Ba, jak równy z równym walczy z GeForce'em GTX 1070 Ti, a więc kartą o dwie półki mocniejszą. To zaś oznacza, że mamy do czynienia z modelem, który **wystarcza nie tylko do komfortowego grania w rozdzielczości Full HD (czyli w przynajmniej 60 fps-ach na co najmniej wysokich detalach), ale także w QHD**. I mówimy tu nie o tytułach esportowych, lecz o bardziej wymagających sprzętowo grach AAA.

A skoro już przy esporcie jesteśmy: niemal 120 fps-ów w World of Tanks i ponad 240 fps-ów w Counter-Strike: Global Offensive, w obu przypadkach na maksymalnym poziomie detali i w rozdzielczości QHD, to również wyniki jak najbardziej zadowalające! Zwłaszcza że do bardzo dobrej wydajności dochodzi także **atrakcyjna cena**. Podstawowe modele GeForce'a RTX 2060 można bowiem kupić za 1600 złotych! I choć to nieco drożej, niż w momencie premiery trzeba było dać za GTX-a 1060, **biorąc pod uwagę wydajność, to obecnie najsensowniejsza karta na rynku**. Porównywalny pod względem liczby fps-ów GeForce GTX 1070 Ti kosztuje około 2000 złotych (w najtańszych wersjach), a poza nieco większą ilością pamięci nie ma żadnych innych zalet. Te 2 GB różnicy mogą mieć w przyszłości znaczenie w przypadku rozdzielczości 4K, ale na razie RTX 2060 i tak radzi sobie nieźle – w każdym razie o ile nie masz nic przeciwko konsolowym 30 klatkom na sekundę przy niekonsolowym maksymalnym poziomie detali.

Dotychczas mówiliśmy ogólnie o GeForce'ach RTX 2060, wypada jednak napisać kilka zdań także o testowanym przez nas modelu Zotaca. Choć to firmowo podkręcona wersja AMP, jej cena nie straszy. Zwłaszcza że dostajemy nie tylko bardzo dobrą wydajność, ale **również bardzo sensowny układ chłodzący**. Zajmuje dwa sloty i jest dość krótki. W karcie o maksymalnym poborze prądu na poziomie 170 W w zupełności wystarcza to, by podczas grania nic nie warczało. Lekko zawiedzeni mogą być fani RGB: mamy tu tylko świecący na biało napis „Zotac Gaming". Jeśli jednak zamiast bajerów liczy się wydajność, AMP zupełnie nie ma się czego wstydzić, zwłaszcza że stosunkowo niska cena nie wpłynęła negatywnie na jakość wykonania.

GeForce RTX 2060 **to świetna karta ze średniej półki**, którą polecam nie tylko fanom najnowszych technologii. Ponieważ testowany tu model Zotaca jest jednym z najwydajniejszych na rynku, a do tego niewiele droższy od najtańszych, dostaje zarówno znaczek CD-Action Poleca, jak i Power. ■Allor

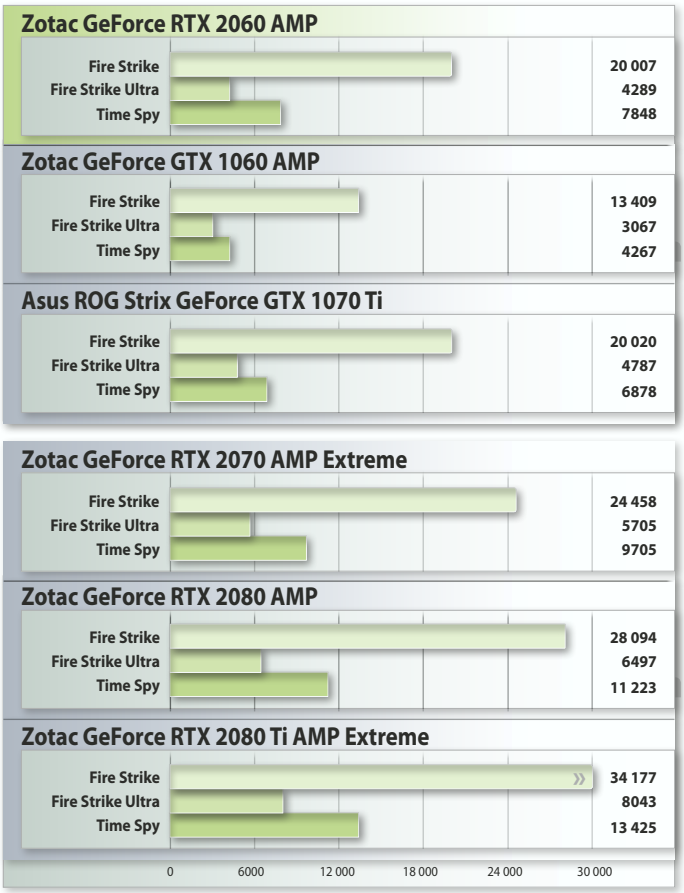
PODSUMOWANIE

+ ma wydajność na poziomie GTX-a 1070 Ti • od którego jest zauważalnie tańsza • wystarcza do grania na maksymalnych detalach w QHD • i to bez DLSS • ma też ray tracing...

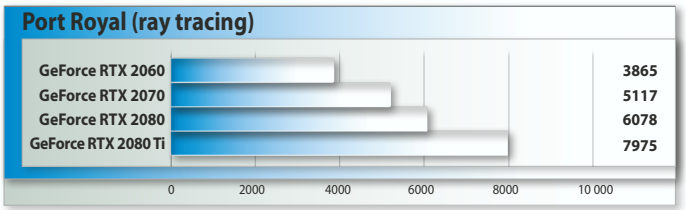
– ...tyle że na razie można te nowości zobaczyć tylko w jednej grze

OCENA 9+

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU (GRAPHICS)



TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU (GRAPHICS)



(*) Platforma testowa
Procesor: Intel Core i7-8700K, **cooler:** SilentiumPC Navis Pro 240, **karta graficzna (poza tym testem):** Zotac GeForce RTX 2080 AMP, **płyta główna:** Asus ROG Maximus XI Formula, **pamięć:** Kingston HyperX Predator RGB, 4 x 8 GB, 2933 MHz, CL15, **dyski:** Samsung 960 EVO 500 GB, Adata SU 650 480 GB Ultimate, **obudowa:** SilentiumPC Armis AR7 RGB, **zasilacz:** SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750 W

Asus ROG Strix GeForce RTX 2060

Cena: 1950 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 1395 MHz (1860 MHz tryb Boost) • **Pamięć:** 6 GB GDDR6 • **Przepustowość pamięci:** 336 GB/s • **Zużycie energii (maks.):** 160 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 6 pin, 1 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 3 x wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 300 x 120 x 49 mm • **Waga:** 1295 g

Na tle tańszych ROG Strix wyróżnia się w zasadzie wszystkim. Ma trzy wentylatory, wielki radiator, specjalnie dobrane ze względu na niezawodność komponenty, wzmocnienia, rozbudowane podświetlenie RGB, a także dwa tryby pracy: normalny i cichy. Wybiera się je dedykowanym przełącznikiem, a różnią się zachowaniem przy średnim obciążeniu. W trybie cichym wentylatory pozostają nieruchome aż do 55 stopni Celsjusza, a i później kręcą się wolniej niż w trybie normalnym kosztem nieco wyższej temperatury GPU. Przy pełnym obciążeniu wydajność i temperatury są jednak takie same. Parametry karty czy charakterystykę pracy chłodzenia da się rzecz jasna bez problemu zmienić, korzystając z softu. A skoro już o „wentylach" mowa, Asus chwali się specjalną konstrukcją, która nie tylko zapewnia błogą ciszę, ale dodatkowo jeszcze tym, że są one odporne na kurz (IP5X). Mało? ROG Strix ma nawet złącza do podłączenia dwóch wentylatorów, których obroty będą regulowane temperaturą GPU, oraz piny do zewnętrznej listwy RGB.

Problem z ROG-iem jest tylko taki, że kosztuje prawie 2000 zł. I że dopłacając jakieś 300 zł, można mieć RTX-a 2070. A jak to się przekłada na fps-y, widać w ramkach... ■Allor

GeForce RTX 2060 w wydaniu high-end. POWER!

PODSUMOWANIE

+ jeden z najlepszych RTX-ów 2060 na rynku • z masą high-endowych dodatków • kosztujący tyle, co porównywalny pod względem wydajności GTX 1070 Ti...

– ...ale o jakieś 300 zł droższy od tanich a dobrych RTX-ów 2060

OCENA 7+

AOC Q3279VWFD8

Cena: 859 zł | Dostarczył: AOC | www.eu.aoc.com

PARAMETRY • **Przekątna:** 31,5" • **Proporcje ekranu:** 16:9 • **Rozdzielczość:** 2560 x 1440 • **Matryca:** IPS, matowa, podświetlanie WLED • **Odświeżanie:** 75 Hz (FreeSync od 48 Hz) • **Kontrast:** dynamiczny 20 000 000:1, typowy 1200:1 • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** 1 x HDMI 1.4, 1 x DisplayPort 1.2, DVI, VGA • **Zużycie energii (maks./min.):** 45/0,5 W • **Inne:** wyjście słuchawkowe, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, tryby obrazu • **Wymiary:** 729 x 425 x 153 mm • **Waga:** 7 kg

Bardzo duży, bardzo dobry, bardzo tani.

Następca modelu Q3279VWF, testowanego przed rokiem. Pisaliśmy wtedy, że w tej cenie jest to monitor bezkonkurencyjny. I taka jest też nowa wersja – ponownie dostajemy rozdzielczość 2560 x 1440, częstotliwość odświeżania 75 Hz, FreeSync oraz 32-calowy ekran za mniej więcej 800 złotych. Producent nie wypuścił jednak prostego klona z poprawionymi nieistotnymi elementami. AOC postanowiło w zbliżoną do poprzednika, dopracowaną i zgrabną obudowę włożyć **matrycę IPS, która cechuje się bardzo dobrymi kątami widzenia oraz niezłym kontrastem**. Do tego poprawiono kilka wad poprzedniego modelu – przede wszystkim tym razem **matryca jest matowa**, co zdecydowanie poprawia komfort użytkowania w ciągu dnia.

Wciąż natomiast czuć cięcia budżetowe w możliwościach regulacji ekranu. Ten można bowiem tylko pochylić, stopka jest nieruchoma, nie ma też funkcji pivot. Na szczęście idzie za tym kompaktowa, jak na rozmiary, obudowa. To model niemal bezramkowy, świetnie prezentujący się na biurku, w czym zasługa także połączenia koloru srebrnego z czarnym. Wprawdzie całość zbudowana jest z plastiku, ale jest on wysokiej jakości. Podobnie nic zarzucić nie można złączom – Q3279VWFD8 oferuje niezbędne wejścia: jest zarówno HDMI, jak i Display Port czy DVI i VGA.

Kwestie techniczne nie oddają jednak tego, jak dobrze korzysta się z monitora. Wspominałem już o kątach widzenia – swobodnie można ten model traktować jako podstawę domowego centrum multimedialnego. Filmy wyglądają dobrze, dynamiczne sceny też dają radę. To o tyle istotne, że czas reakcji mógłby wskazywać coś innego. Pomimo deklarowanych 5 ms w rzeczywistości do normalnego użytku monitor jest w pełni wystarczający. Mówimy także o zastosowaniach gamingowych – **dla przeciętnego gracza AOC będzie w sam raz**. Tym bardziej że wspiera FreeSync oraz częstotliwość odświeżania 75 Hz, czyli trochę więcej od standardowych 60 Hz. Sama technologia synchronizacji obrazu działa dobrze, choć ma wąski zakres – od 48 klatek na sekundę.

Dlatego też jeśli ktoś szuka monitora uniwersalnego, a przy tym zależy mu na dużej przestrzeni roboczej, a także chciałby ekran zdolny zastąpić telewizor, to propozycja AOC wydaje się sensowna. **Dobre odwzorowanie kolorów, niesmużąca matryca i zmiatająca konkurencję cena** – nic, tylko wyciągać te 859 zł z kieszeni i kupować. Taniej w tym segmencie nie znajdziecie niczego – chyba że z mniejszą przekątną. ■ **Ninho**

PODSUMOWANIE

+ cena! • niezła matryca • sporo złączy • matowa powłoka • przyzwoity czas reakcji (jak na IPS)

– FreeSync od 48 Hz • brak jakiejkolwiek możliwości regulacji położenia ekranu • brak pivota

OCENA 8+

Philips 276E8VJSB

Cena: 1130 zł | Dostarczył: Philips | www.philips.com

PARAMETRY • **Przekątna:** 27 cali • **Rozdzielczość:** 3440 x 2160 • **Matryca:** IPS, matowa • **Odświeżanie:** 60 Hz • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 20 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** 2 x HDMI 2.0, 1 x DisplayPort 1.2 • **Zużycie energii (typowe/min.):** 20/<0,5 W • **Inne:** możliwość pochylenia ekranu, brak migotania, filtr niebieskiego światła, funkcje Picture in Picture i Picture by Picture, wyjście audio • **Wymiary:** 613 x 466 x 189 mm • **Waga:** 4,84 kg

Dobry i niedrogi monitor 4K.

Model 27-calowy z IPS-em i 4K za zaledwie 1130 zł. W tej cenie dostajemy w dodatku jedną z lepszych matryc. **Przejścia gradientowe, odwzorowanie kolorów i kąty widzenia – to wszystko jest na poziomie modeli o kilkaset złotych droższych!** Przeczepić się można jedynie do minimalnej jasności i kontrastu. 276E8V nie sposób ściemnić poniżej 84 nitów, co może być niekomfortowe, jeśli często grasz po zmroku. Jak na IPS-a ma natomiast dobry czas reakcji – deklarowany (grey to grey) to 5 ms, doliczając lag elektroniki, wynosi natomiast około 13-15 ms. W dodatku **monitor wygląda świetnie**, a mnogość złączy pozwoli w pełni cieszyć się trybami Picture in Picture i Picture by Picture (wyświetlanie obrazu z dwóch niezależnych źródeł). Szkoda tylko, że brakuje pivota – przy 4K i tak dobrej matrycy aż prosi się o możliwość obrócenia ekranu o 90 stopni. Nie zaszkodziłaby także regulacja wysokości monitora. To jednak niewielkie problemy i braki względem tego, co dostajemy za tak niewielkie pieniądze. Biorąc pod uwagę rozdzielczość, trudno wskazać obecnie lepszą propozycję w tej cenie. Dobra robota, Philipsie. ■ **Ninho**

PODSUMOWANIE

+ absurdalnie tani • świetne odwzorowanie kolorów • bardzo dobre kąty widzenia

– brak funkcji pivot • dość wysoka minimalna jasność

OCENA 9

Info

AMD Radeon Vega VII

Karta została po raz pierwszy zaprezentowana podczas CES-u, a do sprzedaży trafi 7 lutego. Wedle zapowiedzi ma oferować wydajność na poziomie RTX-a 2080, dysponując jednak dwukrotnie większą ilością pamięci (16 GB HBM2 vs. 8 GB GDDR6). Brak jej jednak wsparcia dla ray tracingu oraz tranzystorów dedykowanych obliczeniom związanym z AI, które można by wykorzystać np. do DLSS – choć AMD podkreśla, że z tymi ostatnimi poradzi sobie samo GPU. Radeon Vega VII został wyceniony na 700 dolarów, czyli z podatkami około 3200 zł. Teoretycznie to o 50 dolarów taniej niż rekomendowana cena RTX-a, ale już teraz nie ma problemu, by w sklepach znaleźć sensowne modele za 3000 zł. W dodatku aż połowę ceny Radeona stanowi koszt RAM-u, więc AMD trudniej będzie obniżyć cenę.

Pojawiły się też pogłoski o niewielkiej liczbie Radeonów Vega VII (padła nawet liczba 5000 sztuk). AMD stwierdziło jednak w oficjalnym komunikacie, że nie będzie problemów z dostępnością. Wracając zaś do wydajności, w chwili oddawania numeru do druku dostępne były wyłącznie dane udostępnione przez AMD. Wynika z nich, że w rozdzielczości 4K i na maksymalnym poziomie detali Radeon VII jest nie tylko zawsze szybszy od Radeona Vega 64, ale także przekracza granicę 30 fps-ów we wszystkich 25 grach, w których był testowany. Natomiast Battlefieldzie 1 i V,

Call of Duty: Black Ops 4, Destiny 2, Doomie, F1 2018, Falloucie 76, Far Cry'u 5, Forzy Horizon 4, GTA V, Civilization VI, Star Control: Origins, Strange Brigade, Wolfensteinie II – także 60 fps-ów (pod warunkiem, że są uruchamiane w trybie DX12 lub Vulcan).

www.amd.com

Razer Raiju Ultimate

Cena: 899 zł | Dostarczył: Razer | www.razer.com

PARAMETRY • **Kompatybilność:** PC, PS4 • **Liczba przycisków:** 25 (w tym programowalnych: 4) • **Gałki analogowe:** 2 • **D-pad:** 1 • **Długość kabla:** 3 m • **Sposób podłączenia:** kabel USB lub Bluetooth • **Wibracja:** tak • **Czas pracy na baterii:** do 11 godzin • **Inne:** dwa tryby pracy triggerów, wymienne gałki analogów i krzyżak, sześć trybów podświetlenia, regulacja kolorów, jasności, siły drgań • **Wymiary:** 106 x 155 x 66 mm • **Waga:** 370 g

Najbardziej zaawansowany technologicznie pad do PS4.

Zacznijmy od przycisków dodatkowych. Ogółem dostajemy ich dwie pary. Pierwsza znajduje się po wewnętrznych stronach triggerów. To takie dodatkowe bumpery, które sprawiają, że po odpowiedniej konfiguracji pada bardzo wygodnie mogą używać zarówno ci, którzy przyciski z przodu kontrolera obsługują palcami wskazującymi, jak i ludzie posiłkujący się przy tym dodatkowo palcami środkowymi. Druga para jest pod padem – i ona sprawia najwięcej problemów. W ferworze walki, szczególnie w bijatykach, łatwo o przypadkową aktywację. Trzeba się albo przyzwyczaić do używania tych dodatków, albo je wyłączyć.

W tym celu trzeba użyć aplikacji na smartfona. Program możemy pobrać na Androida lub iOS-a. Jest trochę kapryśny (na jednym z moich telefonów zupełnie nie widział pada, mimo że Bluetooth go wykrywał), ale pozwala dowolnie obłożyć dodatkowe przyciski, dostosować podświetlenie, siłę wibracji, a nawet dobrać aktywowaną na żądanie (jednym z tych dodatkowych przycisków) redukcję czułości gałek analogowych. Dodatkowo wszystko możemy zapisać w jednym z czterech profili. Fajna sprawa, warto jednak zaznaczyć, że w nieco bardziej ograniczonym stopniu konfigurację można przeprowadzić także na samym padzie, odpowiednio wciskając według instrukcji przyciski.

Pad działa z pecetem i PS4 – w obydwu przypadkach w trybie przewodowym i bezprzewodowym. Tyle tylko, że w praktyce ten drugi sposób jest bezużyteczny ze względu na lagi. **Bez kabla Raiju Ultimate reaguje z wyczuwalnym opóźnieniem**, co zresztą świetnie widać w co-opie: jednoczesne wciśnięcie przycisków na standardowym padzie PS4 i na konstrukcji Razera sprawia, że akcje na ekranie są opóźnione względem siebie – niekiedy w sposób żenująco wręcz widoczny. Update oprogramowania nie pomaga. W efekcie o bezprzewodowości należy po prostu zapomnieć. Jeśli jednak pogodzimy się z działaniem przez port USB – wszystkie problemy znikają, a urządzenie jest świetne i zaskakuje kilkoma bajerami. Nie licząc wcześniej opisanej konfiguracji, możemy tu sobie dodatkowo skrócić skok triggerów, co wyraźnie przyspiesza ich działanie, czy w locie przełączać się między różnymi profilami i efektami podświetlenia Chroma.

Gdybym miał przyznać oceny cząstkowe, to za wygodę dałbym ósemkę, za konfigurację i możliwości – dziewiątkę. Ekonomia zakupu – ledwie jedynka. Średnia daje szóstkę. **To świetny, wszechstronny pad, który daje mnóstwo możliwości. Kosztuje jednak tyle co pół konsoli** i ostatecznie to sprawia, że mało kto się na niego zdecyduje. Szczególnie że niedługo zobaczymy pewnie następcę PS4 – i DualShocków. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

➕ **wyjątkowo rozbudowane możliwości konfiguracyjne • wszechstronny i wygodny • atrakcyjny wygląd i podświetlenie Chroma • wymienne gałki analogów i krzyżak**

➖ **wyraźnie laguje w trybie bezprzewodowym • upiornie drogi • łatwo o przypadkowe wciśnięcie dodatkowych przycisków pod spodem**

OCENA 6

Lenovo Y27g RE Edition

Cena: 1650 zł | Dostarczył: Lenovo | www.lenovo.com

PARAMETRY • **Przekątna:** 27" • **Proporcje ekranu:** 16:9 • **Rozdzielczość:** 1920 x 1080 • **Matryca:** VA, matowa, podświetlanie WLED, krzywizna ekranu 1800R • **Odświeżanie:** do 144 Hz, G-Sync • **Kontrast:** dynamiczny 3 000 000:1, typowy 3000:1 • **Czas reakcji:** 4 ms • **Złącza:** 1 x HDMI 1.4, 1 x DisplayPort 1.2, DVI, VGA, 4 x USB • **Zużycie energii (maks./min.):** 45/0,5 W • **Inne:** wyjście słuchawkowe, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, tryby obrazu, tryby gry, VESA 100x100 mm, wieszak na słuchawki, ładowanie przez USB • **Wymiary:** 625 x 490 x 282 mm • **Waga:** 8,5 kg

Model istniejący równolegle do Y27F. Różni się od niego obecnością droższego i w teorii lepszego G-Synca (zamiast FreeSynca) oraz podświetlenia zgodnego z systemem Chroma Razera. To ostatnie to jednak zwykły bajer: efekt jest ledwie widoczny, w dodatku tylko w zupełnie zaciemnionych pomieszczeniach.

Poza tym nie jest to jednak zły monitor. Matryca VA zapewnia dobre kąty widzenia, niezłe kolory, świetne czernie oraz wysoki kontrast. Do tego mamy maksymalne odświeżanie 144 Hz, co przyda się w dynamicznych grach, choć różnicę widać nawet na pulpicie. Co więcej, **G-Sync działa już od 30 klatek na sekundę**, co jest bardzo dobrą wiadomością dla posiadaczy nieco słabszego sprzętu.

To dobry monitor, jednak nieco zbyt drogi.

Abstrahując od synchronizacji obrazu (G-Sync nadal daje lepsze efekty niż FreeSync), **monitory oferujące odświeżanie na poziomie 144 Hz można dostać za mniej niż 1000 zł. I nie wyglądają gorzej** od 27-calowej propozycji Lenovo, która straszy nieco jakością plastiku. A i zaledwie Full HD przy 27-calowej matrycy nie każdemu będzie odpowiadać. ■ **Ninho**

PODSUMOWANIE

➕ **G-Sync (od 30 do 144 Hz) • niezła matryca • zakrzywiony ekran**

➖ **taka sobie obudowa • podświetlenie Razera jest niewidoczne • słaby interfejs • mimo wszystko cena**

OCENA 7

Info

FreeSync dla GeForce'ów

W wydanych w połowie stycznia sterownikach Nvidia dodała opcję włączenia FreeSynca. Dzięki temu nie trzeba już kupować Radeona ani dopłacać do monitora wspierającego G-Sync, by cieszyć się płynnym obrazem przy mniej niż 60 fps-ach. Kruczki? Spośród około 400 przetestowanych przez Nvidię monitorów zaledwie kilkanaście okazało się na tyle dobrych, że zasłużyło na znaczek G-Sync Compatibile, oznaczający, że wszystko jest OK (czyli np. obraz nie migocze, nie ma przekłamań koloru, a do tego nie trzeba grzebać w ustawieniach, by wszystko zadziałało). FreeSynca można jednak wymusić na każdym monitorze zgodnym z tą technologią. Warunek jest tylko taki, że niezbędny jest GeForce serii 1000 lub 2000, a monitor musi mieć złącze DisplayPort (przez HDMI FreeSync na GeForce'ach nie działa).

www.nvidia.com

GeForce GTX 1660 Ti

Liczba przecieków sugerujących rychłą premierę nowych GTX-ów (nie mylić z RTX-ami) jest już tak duża, że można je uznać za pewnik. Kiedy? Najpewniej w połowie lutego. Czego się spodziewać? W przypadku najmocniejszego (i najbardziej prawdopodobnego) GeForce'a GTX 1660 Ti mamy dostać opartą na architekturze Turing kartę o wydajności niemal równo pomiędzy RTX-em 2060 a GTX-em 1060, do tego wyposażoną w 6 GB pamięci GDDR6, pozbawioną jednak tranzystorów odpowiedzialnych za ray tracing. Cena ma oscylować w okolicy 250 dolarów, a to mniej więcej kwota, jaką teraz trzeba zapłacić za GTX-a 1060 6 GB. Przecieki sugerują także pojawienie się tańszych GTX-ów 1660 bez Ti (o wydajności GTX-a 1060, z 6 GB GDDR5) oraz 1160. Co o tyle ma sens, że ponoć zapasy chipów serii 1000 są już na wykończeniu, a więc ze sklepów znikną niedługo także oparte na nich karty.

www.nvidia.com

Corsair K70 RGB MK2 Low Profile

Cena: 699 zł | Dostarczył: Corsair | www.corsair.com

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych klawiszy:** 8 + rolka • **Programowalne klawisze:** wszystkie (plus rolka) • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** 1 x USB (klawiatura) + 1 x USB (przejściówka np. na mysz) • **Podstawka pod nadgarstki:** odłączana • **NKRO:** pełne • **Inne:** przełączniki Cherry MX Low Profile Red, podświetlenie RGB, tryb do gier, klawisze i rolka multimedialna, sterowniki iCUE, pamięć na profile • **Wymiary:** 438 x 166 x 29 mm (klawiatura), 438 x 78 x 20 mm (podstawka pod nadgarstki) • **Waga:** 1 kg (klawiatura) + 200 g (podstawka)

POWER!

Cicha, niskoprofilowa mechaniczna doskonałość.

To znana i ciesząca się zasłużoną renomą **klawiatura K70 Mk2, tyle że w wersji niskoprofilowej**. Podobnie jak w pełnowymiarowej, także w tej wersji postawiono na przełączniki opracowane przez uchodzącego za najlepszego z producentów niemieckiego Cherry. W testowanej wersji mamy odmianę Red, o liniowej charakterystyce, bez wyczuwalnego punktu aktywacji, a tym bardziej głośnego kliku. Aktywacja następuje po 1,2 mm (w przełącznikach o normalnej wysokości – po 2 mm), potrzebna do tego siła to 45 cN (tyle samo co w zwykłych), a całkowita droga to 3,2 mm (w zwykłych – 4 mm).

Liniowe przełączniki to najlepsze rozwiązanie dla graczy. I mogę to potwierdzić, bo w betę Anthema grało mi się na niej idealnie. Podobnie w Asasyna. A o Czołgach i Minecrafcie (no co, jak progenitura potrzebuje pomocy, to trzeba się było dokształcić...) wspominam już tylko dla formalności, by nie było wątpliwości, że w mniej dynamicznych tytułach ta K70 również radzi sobie znakomicie. W ofercie jest również wersja z jeszcze bardziej gamingowymi przełącznikami MX Speed, w których aktywacja następuje już po 1 mm, ale różnicę w grach wyczują tylko zawodowcy, a jest gorsza do pisania. „Czerwona" K70 to zaś świetne narzędzie nie tylko do fragowania, ale również do przelewania literek na ekran komputera. I piszę to jako fan kliku.

Również od strony czysto technicznej K70 MK2 Low Profile nie można niczego zarzucić. Mamy pełne NKRO. Mamy rozbudowane makra, które można przypisać do dowolnego klawisza, a także do wbudowanej metalowej rolki. Są tu klawisze do obsługi multimediów (a rolka standardowo służy regulacji głośności), przycisk do wyłączenia podświetlania (pełne RGB i to z takimi bajerami, jak zmiana koloru w zależności od temperatury CPU), włączenia trybu Gra (dezaktywuje klawisz Windows) oraz przełączania profili, które można trzymać we wbudowanej pamięci. W obudowie znalazło się miejsce na gniazdo USB (np. dla myszy), a w pudełku mamy nie tylko odłączaną podstawkę pod nadgarstki, ale również dodatkowe, chropowate nakładki na klawisze (dla najczęściej wykorzystywanych WSAD i okolicy) oraz narzędzie do wymiany.

Rzecz jasna nie jest to sprzęt tani. Z drugiej strony **to obecnie najlepszy na rynku model niskoprofilowy, świetnie sprawdzający się nie tylko w graniu**. Jeśli możesz sobie na niego pozwolić, nie ma się nad czym zastanawiać. A jeśli nie... wersja ze zwykłymi przełącznikami jest o 200 zł tańsza. ■ **Allor**

PODSUMOWANIE

✚ przełączniki Cherry MX Low Profile Red o bardzo przyjemnej charakterystyce • pełne NKRO • podświetlanie RGB zgodne z iCUE • bardzo solidna konstrukcja • rozbudowane makra • odłączana podstawka pod nadgarstki...

➖ ...tyle że plastikowa • wysoka cena

OCENA 8+

Roccat Vulcan 120 AIMO

Cena: 599 zł | Dostarczył: Roccat | pl.roccat.com

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych klawiszy:** 3 + pokrętło • **Programowalne klawisze:** wszystkie • **Długość kabla:** 1,5 m • **Sposób podłączenia:** 1 x USB • **Podstawka pod nadgarstki:** odłączana • **NKRO:** pełne • **Inne:** przełączniki mechaniczne Titan, niskoprofilowe klawisze, podświetlenie RGB, tryb do gier, rozbudowany soft do tworzenia makr, wbudowana pamięć na profile • **Wymiary:** 462 x 235 x 32 mm • **Waga:** 1,15 kg

Nie tak niskoprofilowa, jak Corsair, a do tego wymaga większej siły.

Śliczna! Wprawdzie zazwyczaj to nie wygląd jest w klawiaturach mechanicznych najważniejszy, ale Roccat Vulkan z włączonym podświetleniem (przełączniki są przeźroczyste) wygląda zjawiskowo. Na tym się rzecz jasna nie kończy, bo **to jeden z niewielu modeli z niskoprofilowymi klawiszami**. W każdym razie jeśli chodzi o budowę „grzybków", bo skok jest dość typowy (1,8 mm do aktywacji, 3,6 mm pełne wciśnięcie). Charakterystyka przełączników przypomina Cherry Brown (wyczuwalny moment aktywacji, ciche działanie), ale są one twardsze, co nie każdemu będzie odpowiadało. Soft pozwala na tworzenie rozbudowanych makr i schematów podświetlania, a także synchronizację ich z innymi urządzeniami zgodnymi z AIMO. Da się zmienić znaczenie wszystkich przycisków, a prócz standardowych mamy także trzy małe oraz pokrętło domyślnie odpowiadające za głośność. W zestawie jest plastikowa podkładka pod nadgarstki (trzyma się magnetycznie). **Ogólnie to bardzo fajny sprzęt, szczególnie gdy lubisz nietuzinkowy wygląd i RGB.** Upewnij się tylko, że nie będą ci przeszkadzały twarde przełączniki. Oraz cena. ■ **Allor**

PODSUMOWANIE

✚ świetne podświetlenie • 10KRO • makra • solidna konstrukcja • dołączona podkładka

➖ dość twarde przełączniki... • ...które tylko wyglądają na niskoprofilowe

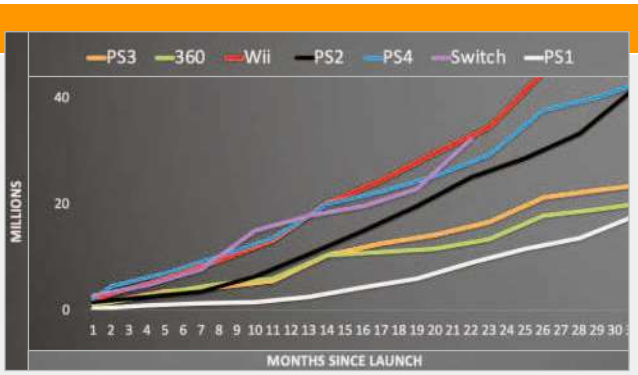
OCENA 7

Info

Sony i Nintendo rządzą

Wedle oficjalnych danych do sklepów dostarczono już 94,2 mln egzemplarzy PlayStation 4. Dzięki temu jest na najlepszej drodze, by dostawy osiągnęły pułap 100 mln jeszcze w tym roku, czyli mniej więcej w podobnym okresie, co kiedyś PlayStation 2, pozostająca najpopularniejszą konsolą w historii. Ponadto PS4 już teraz jest trzecią najlepiej sprzedającą się konsolą w ogóle, przegrywając jedynie z PS2 oraz Nintendo Wii. Warto jednak w tym miejscu zauważyć, że w ostatnich miesiącach to nie PlayStation, a Switch sprzedaje się najlepiej. W dodatku niemal przegonił on wspomniane Wii, jeśli chodzi o dynamikę sprzedaży, zostawiając w tyle nie tylko Xboksa, ale również PlayStation (Microsoft nie publikuje oficjalnych danych, nieoficjalnie szacuje się je na połowę wyniku PS4, co i tak jest lepsze niż w przypadku X360). Nie dość, że w 22 miesiące od premiery sprzedano już 32,27 mln egzemplarzy Switcha, to jeszcze ostatnio mocno ona przyspieszyła, co świetnie widać na wykresie zbiorczym przygotowanym przez znanego analityka Daniela Ahmada.

twitter.com/ZhugeEX



Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Honor 8X

Cena: 1100 zł | Dostarczył: Honor | www.hihonor.com

PARAMETRY • **System:** Android 8.1 • **Procesor:** Kirin 710, 4 x 2,2 GHz, 4 x 1,7 GHz • **Grafika:** Mali G51 • **Ekran:** IPS, 6,5", 2340 x 1080 (19,5:9) • **Pamięć:** 4 GB RAM, 128 GB flash + czytnik microSDXC (do 400 GB) • **SIM:** 2 x nano, standby • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 4.2, NFC • **Bateria:** 3750 mAh, niewymienna • **Aparat:** tylny 20 + 2 Mpix z lampą błyskową, podwójny obiektyw z bokeh, przedni 16 Mpix • **Czujniki:** akcelerometr, żyroskop, pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, czytnik linii papilarnych (z tyłu), GPS, rozpoznawanie rysów twarzy • **Inne:** gniazdo słuchawkowe, wsparcie AI dla obydwu aparatów • **Wymiary:** 160 x 77 x 7,8 mm • **Waga:** 175 g

Wyglądający jak high-end świetny model ze średniej półki.

Świetny telefon dla ludzi, którzy często oglądają filmy na smartfonie. Przede wszystkim – ekran. Przekątna 6,5 cala i rozdzielczość 2340 x 1080 robią dobre wrażenie. Producent chwali się, że dzięki wąskim ramkom ekran zajmuje aż 91% frontu – co pozwala trochę zmniejszyć ogólne rozmiary telefonu.

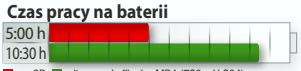
Pomimo tego jednak telefon jest spory, co czuć w codziennym użytkowaniu. Na wideo nie zabraknie miejsca: aż 128 GB wbudowanej pamięci flash można uzupełnić kartą o pojemności nawet 400 GB. **Do dyspozycji mamy dwa osobne gniazda SIM (tryb standby) i trzecie na microSDXC** – to rzadko spotykane rozwiązanie (standardem jest wspólne drugie gniazdo SIM/microSD) i wypada ten fakt docenić.

W oglądaniu filmów i w codziennym użytkowaniu pomoże całkiem pojemna bateria i wystarczająca wydajność. Nie jest to co prawda topowy układ, a raczej średniak, ale **w typowych zastosowaniach i graniu w popularne gry sprawdza się bez zarzutu** – Pokémon Go działa bardzo dobrze. To samo można zresztą powiedzieć o aparatach. Obydwa wspiera AI ulepszająca w locie fotki, nakładająca na bieżąco i w zależności od sceny filtry. Działają na ogół nieźle, choć mają tendencję do zbytniego podkolorowywania ujęć. Na szczęście fotki są zapisywane w ten sposób, że korektę AI można wyłączyć nawet później, podczas przeglądania galerii. Zdjęcia jak na tę półkę cenową są w porządku – jednak ich jakość zauważalnie spada, gdy mamy gorsze oświetlenie, czyli na przykład w nocy.

Tym, co się może podobać, jest wygląd. Telefon prezentuje się wręcz ekskluzywnie – takiej formy nie powstydziłyby się flagowce. Ceramiczne plecki bardzo estetycznie odbijają światło, a sam smartfon można kupić w trzech kolorach. Warto też dodać, że do Polski trafiła najmocniejsza wersja z modułem NFC – jeśli więc ktoś szuka stosunkowo taniego, ale eleganckiego średniaka z dużym ekranem i wielkim flashem, to trudno wybrać lepiej. ■ **Krigore**

TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark Sling./S. Ext.	1446/955(*)
Geekbench 4 (single/multi)	1609/5626(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ duży, bardzo dobry ekran • świetny wygląd • NFC • wystarczająco wydajny • dobrze wyceniony • aparaty sprawdzają się w dobrych warunkach...

– ...ale gorzej jest, gdy nie ma światła • umiarkowanie poręczny

OCENA 8+

Xiaomi Mi 8 Lite

Cena: 1000 zł | Dostarczył: Xiaomi | www.mi.com

PARAMETRY • **System:** Android 8.1 • **Procesor:** Snapdragon 660, 4 x 2,2 GHz + 4 x 1,8 GHz • **Grafika:** Adreno 512 • **Ekran:** 6,26 cala, 2280 x 1080, multitouch • **Pamięć:** 4 GB RAM, 64 GB flash + microSDHC (do 256 GB) • **Komunikacja:** GSM, HSPA, WCDMA, Bluetooth 5.0 LE, Wi-Fi a/b/g/n/ac • **Bateria:** 3350 mAh, niewymienna • **Aparat:** tylny 12 + 5 Mpix (podwójny obiektyw), przedni 24 Mpix • **Dodatkowe:** gniazdo USB typu C, czytnik linii papilarnych, czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, gniazdo słuchawkowe • **Wymiary:** 156,4 x 75,8 x 7,5 mm • **Waga:** 169 g

Ładny, duży i wydajny. Xiaomi lepsze.

Za tysiąc złotych otrzymujemy **świetnie wyglądający, wydajny telefon**, który nie ma się czego wstydzić nawet w starciu z nieco droższymi propozycjami. **Największym minusem jest oczywiście brak technologii zbliżeniowej NFC**, która wśród niektórych modeli ze średniej półki jest już obecna. Nie zabrakło natomiast złącza USB typu C, a przy tym producent nie zapomniał dorzucić wyjścia słuchawkowego, co jest o tyle istotne, że przy jego braku niemożliwe było słuchanie muzyki i ładowanie telefonu jednocześnie. A bateria do orłów nie należy, więc bez codziennego podłączania smartfona do gniazdka się nie obejdzie. Nic dziwnego, zważywszy na to, że na pokładzie znajduje się nie tylko wydajny Snapdragon 660 wraz z układem graficznym Adreno 512, ale przede wszystkim duży, łasy na baterię ekran o przekątnej 6,26 cala. Szkoda jedynie, że jest on co najwyżej przeciętny – szczególnie kontrast i czernie są takie sobie. Pozytywnym zaskoczeniem okazał się natomiast aparat, czyli to, co najczęściej w tańszych propozycjach Xiaomi kuleje. Jest naprawdę nieźle. Koniec końców Mi 8 Lite **to naprawdę udany smartfon**. Tu i ówdzie trzeba było pójść na kompromisy, jednak nie dyskwalifikują one telefonu na żadnym polu. ■ **Ninho**

PODSUMOWANIE

+ świetny wygląd • niezła wydajność • przyzwoity aparat

– przeciętny ekran • brak NFC • bateria mogłaby trzymać dłużej

OCENA 8

Ciekawe aplikacje

AMD w Xboksie Two lub PS5

Sam fakt nie powinien dziwić, bo nikt prócz AMD nie jest obecnie w stanie wyprodukować układu łączącego w sobie mocne CPU i GPU. Z przecieków wynika, że w jednej z next-genowych konsol (biorąc pod uwagę wystąpienie szefa Xboksa podczas konferencji AMD na CES – najpewniej w Xboksie) pojawi się układ z GPU Navi oraz ośmiordzeniowy CPU Zen, o taktowaniu 3,2 GHz. Wygląda więc na to, że obietnice Microsoftu o co najmniej 60 fps-ach mają pokrycie w specyfikacji, bo ośmiordzeniowe procesory Ryzen bez problemu sobie z tym radzą. Oczywiście w połączeniu z odpowiednio mocną kartą graficzną, ale w tym wypadku pozostaje wierzyć, że Navi nie okaże się porażką.

www.amd.com | www.xbox.com

Sony patentuje emulację

Odkryty na początku roku wniosek patentowy Sony sugeruje, że kolejna generacja PlayStation będzie w stanie udawać poprzednie. I uruchamiać stare gry na podobnej zasadzie, jak robi to obecnie Xbox One, nie zaś w chmurze, jak w PlayStation Now (usługa ta jest zresztą w Polsce niedostępna). Ale choć za wniosek odpowiada Mark Cerny, główny architekt PlayStation 4, nie jest wcale pewne, że taka funkcja faktycznie będzie dostępna, zwłaszcza w przypadku tytułów z PlayStation 3.

www.playstation.com

Xbox z Androidem i Switchem

Microsoft ogłosił, że podczas marcowej konferencji GDC zaprezentuje nową, ulepszoną wersję Xbox Live, która pozwoli na wspólne granie (oraz zbieranie aczików) nie tylko posiadaczom konsol Xbox oraz pecetów, ale również smartfonów z Androidem i iOS-a oraz – przede wszystkim – świetnie radzącego sobie Switcha. Jeśli za tym ruchem pójdą porty hitów z XBO na NS... cóż, będzie ciekawie!

www.xbox.com

Google Home Mini

Cena: 160 zł | Dostarczył: ...em sobie sam | google.com

PARAMETRY • **Komunikacja:** Wi-Fi ac, Bluetooth (Google nie podaje jaki; obsługuje zewnętrzne głośniki) • **Inne:** gniazdo micro-USB do podłączenia zasilacza (w zestawie z jakiegoś powodu tylko z amerykańską wtyczką) • **Wymiary:** 4 cm x 10 cm x 10 cm • **Waga:** 173 g

Nie trzeba wydawać tysięcy, żeby mieć inteligentny dom.

Przyszłość z filmów science fiction – ta, w której rozmawiamy z robotami – jest mniej odległa, niż niektórym mogłoby się wydawać. I znacznie tańsza, bo zakup Google Home Mini, najbardziej podstawowego urządzenia opartego na Asystencie, to dziś koszt rzędu 160 złotych. To nie błąd – nie zapomniałem o dodatkowym zerze. Za takie pieniądze **można wylać fundamenty pod swój własny inteligentny dom**.

Na wstępie trzeba zaznaczyć, że Asystent Google'a trochę wystartował na naszym rynku, a trochę nie. Po polsku da się bowiem pogadać z aplikacją w telefonie lub tablecie, ale według mnie zupełnie rozmija się to z całą ideą tej usługi – bo przecież sterowanie głosem jest fajne właśnie dlatego, że nie wymaga, byśmy fizycznie chwytali za jakiekolwiek urządzenie.

Rodzina urządzeń Google Home, z powodu której w ogóle warto się sprawie przyjrzeć, wymaga znajomości angielskiego (lub niemieckiego czy hiszpańskiego). Albo przynajmniej wyuczenia się kilku zwrotów. Ewentualnie... wprowadzenia komend po pseudopolsku. Można sprząc asystenta z IFTTT(*) i połączyć masę różnych kont, np. by głosowo prosić Home'a o dodawanie przypomnień i alarmów, wrzucanie postów na bloga lub facebookowy fanpage, tworzenie podyktowanych notatek... Działają nawet bardziej skomplikowane komendy, które oprócz hasła zawierają dane liczbowe. No i da się to wszystko połączyć z inteligentnymi urządzeniami, które dokupiliśmy sobie osobno. Ja mam tylko kilka żarówek Yeelight (Xiaomi, ok. 70 zł sztuka, z dowolnie modyfikowanym poziomem jasności i milionami kolorów), ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby ktoś we własnym inteligentnym mieszkaniu podpiął sobie gniazdko sparowane z Wi-Fi i na komendę „hej Google, susz me włosy" uruchamiał suszarkę. To zupełnie bez sensu, ale wolność Tomku w swoim domku.

Polecam jednak spróbować faktycznie uprzyjemnić sobie życie. Ja od dłuższego czasu z samego rana zapalam światło komendą „light on". Podczas otwierania rolety zewnętrznej (niestety fizycznym przyciskiem. Jeszcze!) celem wypuszczenia psa na ogród na poranne 1 + 2 odsłuchuję prognozę pogody na cały dzień. Gdybym zechciał, dostałbym też na przykład podsumowanie dnia (na podstawie kalendarza Google). Pytałbym, jak najszybciej dostanę się do pracy – a moje Home Mini na podstawie map Google powiedziałoby mi, że za kilka minut powinienem wsiąść w taki i taki autobus, w takim i takim kierunku. I że będę na miejscu za tyle i tyle minut. Po powrocie z pracy do domu mogę rzucić „play some Strapping Young Lad", a mój Google Home zirytuje sąsiadów losowym utworem tego zespołu (ze Spotify). Zapukają wtedy do moich drzwi, żeby poprosić o coś spokojniejszego, a ja powiem „play Flower Boy", żeby poleciał Tyler, the Creator. I przy okazji (komendą głosową) ściszę do ok. 30%, bo jak na rozmiary Google Home Mini głośność i jakość brzmienia są naprawdę imponujące. Zresztą oprócz ceny tylko nimi różni się od zwykłego Home'a – a od jakiegoś czasu można łączyć sobie wszelkie urządzenia z tej rodziny z bluetoothowymi głośnikami, więc nawet jeśli ktoś oczekuje najwyższej jakości, to może ją sobie dokupić. W związku z tym nie ma sensu wydawać większych pieniędzy na dużego Home'a – już lepiej za tę samą, około trzykrotnie większą kwotę kupić sobie trzy Mini i porozstawiać je po mieszkaniu.

Trzeba jednak pamiętać, że **to wszystko głównie zabawka dla gadżeciarzy**. Można się zastanawiać nad tym, czy sterowanie głosowe w ogóle jest wygodniejsze od ekranu dotykowego – i w niektórych przypadkach na pewno nie. Dla mnie istotną rolę odgrywa tutaj wrażenie obcowania z technologią z kosmosu. „Hej, Google. Kino bambino", które przyciemnia światła, żeby wprowadzić odpowiedni nastrój do oglądania filmu, nie oszczędza mi może mnóstwa czasu. Ale, cholera, po kilkudziesięciu razach nadal sprawia taką samą przyjemność.

spikain

Trzy różne wersje – im większa, tym głośniejsza i droższa.

(*) Tam przy tworzeniu tzw. appletu można zapisać „polskie" komendy fonetycznie po angielsku. Np. „vwawnch lumpkeh" sprawi, że Google Home będzie rozumiał komendę „włącz lampkę".

PODSUMOWANIE

+ seksowny, kobiecy głos • krągłe kształty • estetyczna z wyglądu • miła w dotyku • inteligentna • tania (również w utrzymaniu)

− nie chce gadać po polsku, a jak już kiedyś zacznie, to najpewniej będzie to głos męski

OCENA **9+**

Info

Wyciekły kolejne hasła

W sumie w zbiorach ponumerowanych od Collections #1 do #6 znalazł się prawie terabajt danych. Składają się na to ponad dwa miliardy unikatowych kombinacji loginów i haseł. Część z nich znana jest już wprawdzie z wcześniejszych wycieków, ale reszta to nowości, wcześniej niepublikowane. Jeśli chcesz sprawdzić, czy wśród nich znalazły się także twoje dane, polecamy skorzystać z serwisu „Have I been pwned" albo zapisać się na listę niemieckiego Instytutu Hasso Plattner.

haveibeenpwned.com | bit.ly/2HSa51j

Google blokuje adblokery

Znaczy – jeszcze tego nie robi, ale najnowsza propozycja zmian w silniku Chromium, będącym podstawą nie tylko przeglądarki Chrome, ale także Opery, a niedługo nawet Edge'a, znacząco ograniczy ich skuteczność. Tak w każdym razie twierdzi m.in. twórca uBlocka, dodając, że przestanie działać np. uBlock Origin. Według Google'a chodzi jednak przede wszystkim o wydajność, a nie o fakt, że około 90% przychodów firmy pochodzi z reklam...

www.google.com

Apple blokuje Facebooka i Google'a

A dokładniej: unieważniło certyfikaty kryptograficzne wydane tym firmom, niezbędne, by mogły one korzystać z aplikacji tworzonych na iPhone'y bez pośrednictwa oficjalnego sklepu Apple'a. Powodem są aplikacje do szpiegowania, z których korzystały zarówno Facebook, jak i Google. W obu przypadkach użytkownicy instalowali je dobrowolne i dostawali za to pieniądze (około 20 dolarów miesięcznie w kuponach). Problem w tym, że taki sposób dystrybucji oprogramowania jest sprzeczny z licencją Apple'a – a przy okazji godzi w wizerunek firmy z Cupertino. Gdy sprawa wyszła na jaw, Apple w przeciągu paru godzin unieważniło certyfikaty, co sprawiło, że przestały działać nie tylko wspomniane programy szpiegujące, ale także np. wersje testowe aplikacji. I jeszcze ciekawostka: w oficjalnym sklepie Google'a nadal dostępna jest darmowa wersja aplikacji szpiegującej Facebooka, dla niepoznaki udająca VPN-a, czyli Onavo Protect.

www.apple.com | www.facebook.com | www.google.com

inkBook Prime HD

Cena: 600 zł | Dostarczył: Arta Tech | www.inkbook.pl

PARAMETRY • **System operacyjny:** oparty na Androidzie 4.4.2 • **Ekran:** E Ink Carta HD, 6 cali, 1448 x 1072 (300 ppi), 16 odcieni szarości, dotykowy (pojemnościowy) • **Procesor:** Quad-Core Cortex-A9 1,6 GHz • **Pamięć:** 512 MB RAM, 8 GB flash • **Komunikacja:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth, micro-USB 2.0, microSD (do 32 GB) • **Bateria:** 2000 mAh, deklarowana żywotność do 3 tygodni • **Obsługiwane formaty:** epub, pdf (reflow, ADEPT), mobi (bez DRM), txt, fb2, html, rtf • **Inne:** fizyczne przyciski, możliwość odtwarzania audiobooków • **Wymiary:** 159 x 114 x 9 mm • **Waga:** 168 g

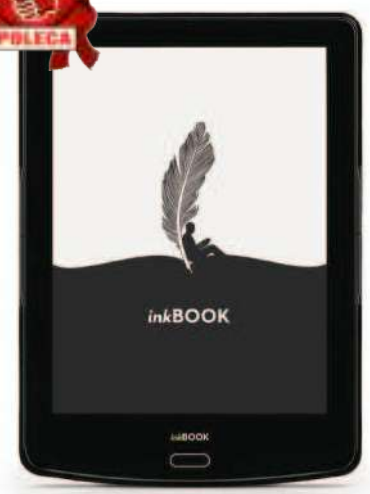
Zacznijmy od ekranu, bo to przede wszystkim on odróżnia ten model od poprzedniego Prime'a, bez HD w nazwie. Zagęszczenie pikseli (300 ppi) stawia go na równi z topowymi wyświetlaczami Kindle'i (i drukiem na papierze), jest równomiernie podświetlony ośmioma diodami, a **regulować da się nie tylko intensywność podświetlenia, ale także jego temperaturę barwową**. Świetna sprawa, gdy zdarza ci się czytać nocami. I nie taka oczywista, bo np. czytniki Kindle – nawet najdroższe – są jej pozbawione. Urządzenie jest lekkie i bardzo solidnie wykonane. Dobrze wygląda, między innymi dlatego, że front to jednolita tafla (jak w Kindle'u Paperwhicie 4), co ma też taką zaletę, że wyświetlacz łatwo przetrzeć, bo na jego obrzeżach nie zbiera się brud. Plecki natomiast chętnie łapią odciski palców. Nie ślizgają się za to, więc czytnik pewnie leży w dłoni. Przyciski zmiany strony umieszczono na obu bocznych krawędziach (po dwa), i są one konfigurowalne, można więc łatwo dostosować InkBooka do wygodnej obsługi jedną dłonią. (Do przycisków da się też zresztą przypisać kilka innych funkcji, w tym regulację głośności – brak tu gniazda mini-jack, ale jest Bluetooth, więc można słuchać audiobooków przez słuchawki bezprzewodowe). Jedyne zastrzeżenie do ergonomii mam takie, że zanim przyzwyczaiłem się do umieszczonego pod ekranem dotykowego przycisku powrotu, zdarzało mi się przypadkiem zamykać nim książkę.

Obawiałem się energożerności czytnika opartego na Androidzie. Faktycznie, **muszę ładować go częściej niż swój poprzedni, ale nie ma dramatu**. Wyłączywszy Wi-Fi i Bluetootha, przeprowadziłem wielokrotnie test, z którego wynikało, że 1% baterii wystarcza na przerzucenie ok. 170 stron. Mowa oczywiście o warunkach laboratoryjnych, które nie uwzględniają rozładowywania się baterii w stanie uśpienia i skróciły czas „czytania" (a więc i podświetlania) każdej strony do ok. sekundy. **Szybko doceniłem związaną z Androidem możliwość instalowania dodatkowego softu** (Sklepu Play nie udało mi się zmusić do działania, ale jest APKPure), choćby aplikacji Amazon Kindle, Legimi, Storytel czy alternatywnych readerów bardziej rozbudowanych od domyślnego inkReadera. Ponieważ najczęściej czytam po angielsku, niezmiernie ucieszyła mnie możliwość doinstalowania słowników, w tym Tłumacza Google (wbudowany słownik jest tak beznadziejny, że zupełnie nieprzydatny).

Używałem inkBooka Prime'a HD przez kilka tygodni i polubiłem go. Jeśli nie po drodze ci z wycenionym tak samo Kindle'em Paperwhite'em 4 (ja odrzuciłem model Amazonu przez brak fizycznych przycisków, bo czytam głównie na przystankach i w tramwajach, a nie lubię, jak marzną mi dłonie), masz dobrą alternatywę, w dodatku polskiej firmy.

■ **CormaC**

Godny rywal dla Kindle'a Paperwhite'a 4, z Androidem na pokładzie.



PODSUMOWANIE

➕ **dobrze wykonany • topowy ekran • szeroki zakres regulacji natężenia i temperatury barwowej podświetlenia • fizyczne przyciski • działa sprawnie • możliwość instalacji dodatkowych aplikacji • da się słuchać ebooków...**

➖ **...ale tylko przez Bluetootha, bo nie ma gniazda słuchawkowego • Android oznacza częstsze ładowanie**

OCENA 8+

Anker SoundBuds Curve

Cena: 120 zł | Dostarczył: Allor | www.anker.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne • **Długość kabla:** 10 cm (micro-USB do ładowania) • **Sposób podłączenia:** Bluetooth 4.1 (zasięg 10 m) • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Inne:** kodeki SBC i AptX, akumulator na 12 godzin słuchania muzyki, przyciski regulacji głośności i odbierania rozmów, odporność na pot, w zestawie wymienne tipsy (7 kompletów) i etui podróżne • **Waga:** 22 g

Dowód na to, że dobre słuchawki bezprzewodowe nie muszą być drogie. Ten model Ankera premierę miał wprawdzie ponad rok temu, ale **ciągle należy do ścisłej czołówki**. Bardzo pozytywne wrażenie robi już sama zawartość opakowania. OK, etui podróżne i kabel do ładowania to w zasadzie standard, ale tu dostajemy jeszcze karabińczyk, by przyczepić etui do spodni czy plecaka, oraz siedem różnych par tipsów. Ergonomia stoi na wysokim poziomie, w każdym razie o ile SoundBuds będą służyły przede wszystkim do słuchania muzyki. **Mikrofon to bowiem najsłabsze ogniwo**: jeśli kabel poprowadzisz po karku (najwygodniej), będzie dyndał gdzieś przy policzku. I choć w cichym miejscu daje jeszcze radę, przy typowym ruchu ulicznym twoi rozmówcy będą mieli problem ze zrozumieniem ciebie, nawet jeśli go sobie przytrzymasz przed ustami. Za to muzyka to bajka. SoundBuds są zgodne z AptX i **jak na model BT, grają wręcz super. Zwłaszcza gdy lubisz bas.** Do tego – bo to przecież model sportowy – nie wypadają podczas ruchu i są odporne na pot (IPX5). Wbudowany akumulatorek wystarcza na 12 godzin grania, a ładuje się do pełna w półtorej. **Ogólnie to świetny sprzęt**, tym bardziej że dostępny jest również w dyskretnej wersji szarej (a prócz tego także w zielonej, niebieskiej i czerwonej).

■ **Allor**

Świetne tanie sportowe słuchawki BT z AptX.

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo dobra jakość dźwięku • AptX • cena • odporność na pot • długi czas grania i dość szybkie ładowanie • dołączony zestaw tipsów i etui**

➖ **słaby mikrofon • mini-jack do ładowania (a nie USB-C)**

OCENA 8+

Nowe na rynku

SteelSeries Stratus Duo
Uniwersalny bezprzewodowy kontroler do PC oraz urządzeń z Androidem. Wyposażony jest w dwa systemy łączności: Bluetooth do sprzętu mobilnego oraz moduł radiowy 2,4 GHz, zgodny z systemem Windows bez potrzeby instalacji sterowników. Ma akumulator na 20 godzin grania oraz odłączany kabel micro-USB.
Cena: 299 zł
www.steelseries.com

Corsair Harpoon RGB Wireless
Firma zaprezentowała po raz pierwszy myszy wykorzystujące własny standard łączności bezprzewodowej, Slipstream Wireless, o opóźnieniu poniżej 1 ms i silnym sygnale. Najtańsza z nich, Harpoon RGB, ma optyczny sensor 10 000 dpi i dodatkowy moduł Bluetooth, a waży 99 gramów.
Cena: 249 zł
www.corsair.com

Transcend MTE220 S
Bardzo wydajny dysk SSD, wykorzystujący interfejs PCIe NVMe, dostępny w trzech wersjach pojemności. Dzięki zastosowaniu pamięci podręcznej DRAM oraz bufora SLC nośnik będzie w stanie odczytywać dane z prędkością sięgającą 3500 MB/s oraz zapisywać z prędkością do 2800 MB/s.
Ceny: 239 zł (256 GB), 389 zł (512 GB), 512 GB (1 TB)
www.transcend-info.com

JBL UA Sport Wireless Pivot
Aluminiowe, bezprzewodowe, wodoodporne (IPX7) słuchawki sportowe. Dzięki wkładkom dousznym Sport Flex Fit zapewniają pewność i wygodę noszenia przez cały trening, wbudowany akumulator zaś wystarcza na 9 godzin grania. W zestawie jest też 12-miesięczna subskrypcja usługi MapMyRun.
Cena: 639 zł
www.jbl.com.pl

CES 2019

HTC pokazało aż dwa nowe prototypy gogli VR.

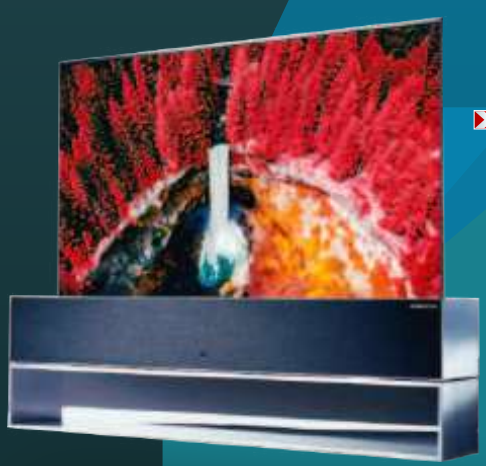
Obserwował i spisywał: **Joseph**

Karty graficzne, laptopy, smartfony – także te giętkie. A do tego rolowane telewizory, laserowe projektory, wielordzeniowe procesory, domowe roboty i słuchawki ze sztuczną inteligencją. CES to największe targi poświęcone szeroko rozumianej elektronice. I najważniejsze – w tym roku także dla graczy.

To dlatego, że duże konferencje podczas CES-u mieli zarówno AMD, jak i Nvidia. W ich trakcie **pokazano między innymi pierwsze notebooki z chipami GeForce RTX**. Nie dość, że są cienkie i lekkie, to jeszcze ich wydajność wystarcza nie tylko do grania w najnowsze produkcje, ale również do streamingu – i to nawet najbardziej wymagającego pod tym względem Call of Duty. Wystarczy, że za kodowanie weźmie się RTX, a nie będzie ono wpływało na liczbę fps-ów, przy jakości porównywalnej z trybem software'owym, który najczęściej wymaga korzystania z dodatkowego, dedykowanego OBS-owi peceta. **Podczas konferencji AMD zaprezentowano z kolei topowego Radeona, oznaczonego VII.** W chwili gdy czytasz te słowa, powinien być już dostępny w sprzedaży, a według obietnic ma oferować wydajność na poziomie RTX-a 2080, choć niestety brak mu dedykowanego wsparcia dla obliczeń AI czy ray tracingu. W zamian za to ma jednak na pokładzie 16 GB pamięci HBM2, jest także o kilkanaście dolarów tańszy od podstawowych wersji RTX-a 2080 – choć **pewnie jeśli Radeon okaże się zbyt konkurencyjny, Nvidia odpowie obniżkami RTX-ów**.

W ogóle notebooki, a w zasadzie prototypy modeli, które w najbliższym czasie trafią do sprzedaży, robiły bardzo dobre wrażenie. Prezentowano choćby takie z ekranami OLED 4K (Dell, HP, Lenovo czy Razer) czy z matrycami LCD o odświeżaniu 240 Hz (Dell, HP, Lenovo). A także modele dla szeroko pojętych twórców, bo **w tym roku w sklepach pojawią się również cienkie biznesowe notebooki z GPU wystarczającymi nawet graczom** (a także np. osobom zajmującym się tworzeniem grafiki 3D czy edycją filmów). Nieco na przekór trendom Alienware zaprezentowało natomiast „grubaska" z opcją wymiany CPU i GPU, potencjalnie bardziej długowiecznego niż konkurencja. Ale to wyjątek, a w przyszłości niewielkich notebooków będzie z pewnością jeszcze więcej, bo Intel pochwalił się między innymi projektem Athena, w ramach którego jeszcze w tym roku na rynek trafią lekkie modele z wbudowaną łącznością 5G, baterią na 25 godzin pracy i błyskawicznym wybudzaniem jak w smartfonach.

Sporo nowego pokazano również, jeśli chodzi o technologię wyświetlania obrazu. LG zaprezentowało na przykład TV OLED ze zwijanym ekra-



Zwijany OLED LG chował się w tej skrzyni na dole.

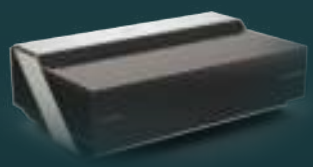
Intel miał wielkie stoisko, ale więcej obiecywał, niż pokazywał.

Asystent Google'a miał nawet własny pawilon.

Chińczycy pokazali pierwszy działający smartfon z elastycznym ekranem.

Wygięte OLED-y LG.

Laserowe projektory to wielki ekran z niewielkiej odległości.



Cienkie laptopy z RTX-ami pokazali wszyscy duzi producenci sprzętu gamingowego.

nem. Chiński gigant Hisense – TV z dwiema matrycami LCD, dzięki czemu udało się uzyskać bardzo głębokie czernie, dotychczas kojarzone z OLED-ami. Inna chińska firma Royole – zginający się o 180 stopni smartfon FlexPai. Samsung – kolejną generację modułowych wyświetlaczy The Wall. Kilka firm, w tym wspomniane już LG i Hisense, miały na swoich stoiskach przedstawicieli nowej generacji projektorów, wyglądających jak soundbary, a wyświetlających obraz o przekątnej ponad 100 cali z odległości kilkunastu centymetrów od ściany. W tym roku na rynek trafią też – dzięki LG – telewizory OLED dla graczy przyjmujące obraz 120 Hz, zgodne oczywiście także z FreeSynkiem. Samsung zaprezentował zaś ultrapanoramiczny monitor 120 Hz o przekątnej 49" i rozdzielczości 5K. Z kolei **HTC pochwaliło się dwoma nowymi prototypami gogli VR**. Jeden z opcją śledzenia gałek ocznych, dzięki czemu tylko obraz, na który bezpośrednio patrzy użytkownik, musi być przygotowywany w pełnej rozdzielczości, co zmniejsza wymagania sprzętowe (hasło dla dociekliwych: foveated rendering). Drugi – z wbudowanymi kamerkami do śledzenia ruchu głowy, dzięki czemu nie trzeba już rozstawiać dodatkowych nadajników czy kamer.

Nowości związane z dźwiękiem docenią z kolei między innymi osoby

To największe święto nowych technologii, także do gier.

spędzające dużo czasu w środkach komunikacji. Jabra pokazała bowiem nowe, inteligentne słuchawki z aktywną redukcją szumów, które – według firmy – zostawią konkurencję daleko w tyle. Fani dźwięku przestrzennego powinni się natomiast przygotować na słuchawki Creative z technologią Super X-Fi, dzięki którym nie trzeba już będzie inwestować w baterię głośników, by cieszyć się kinowymi wrażeniami. Dość podobne obietnice składał HyperX, prezentując słuchawki Cloud Orbit z przetwornikami planarnymi i wbudowanym systemem śledzenia ruchów głowy.

To, które z prezentowanych nowości okażą się faktycznie przełomowe, które zapoczątkują nowe trendy, a które skończą z łatką „ciekawostka", będzie można jednak ocenić dopiero w najbliższych miesiącach. Do najciekawszych nowości na pewno jednak wrócimy. |CDA|

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

W tym AR list, który was zaskoczy. Tzn. nie tyle treść, co jego autor. A poza tym jak zawsze – troszkę marudzenia i narzekania na marudzących, nieco pytań, szczypta absurdu... Zapraszam do lektury!
PS: Za miesiąc 23. urodziny CDA. Przydałoby się jakieś wasze refleksje z tej okazji skrobnąć do AR, co nie?

Listu od tej osoby to się akurat nie spodziewałem... Ale AR zawsze zaskakuje. Także mnie.

DROGIE CD-ACTION!

Pewnie minęło już około 20 lat, odkąd napisałem ostatni list do AR.

W sumie to rocznikowo 22, stary dziadu, 22! Zajrzyj do AR 11/1997!

Boję się do nich wracać.

Słusznie. :)

Z jednej strony byłoby to bez wątpienia bardzo ciekawe doświadczenie. Te listy służyły mi za poligon doświadczalny, pozwalały stawiać zalążki piśmienniczego warsztatu. Z drugiej strony nie mam pewności, czy jestem już gotowy na to, by zaglądać w głowę nastoletniemu mnie. Na pewno jednak możliwość pisania ich i świadomość, że są czytane, a czasem nawet sam Smuggler na nie odpowie, były ogromną nagrodą, motywacją i, co tu dużo mówić, w znaczący sposób ukierunkowały moje życie. Jakkolwiek górnolotnie by to nie brzmiało. Trochę się przez te dwadzieścia lat zmieniło. Zdążyłem wejść po drodze do stopki redakcyjnej w CD-Action... i z niej wypaść. Z napisaniem tego listu czekałem, aż z niej zniknę, by móc śmiało stwierdzić: zatoczyłem koło. Od czytelnika do czytelnika. Z kilkoma satysfakcjonującymi przystankami po drodze.

Czy już wiecie, kto jest autorem listu? :)

MrJedi: Kaloryferowy właśnie wybiegł z wrzaskiem z redakcji. Czy to ma jakiś związek?

Różnica między wczesnonastoletnim mną a mną 20 lat później jest niestety także taka, że nie poświęcam już tyle czasu na czytanie CD-Action. Patrzę na niego z innej perspektywy – okazuje się, że pewnych rzeczy się nie zapomina i pewnych nawyków nie da się wyplenić. Gdy czytam książki, wciąż wybijają mnie z rytmu błędy interpunkcyjne.

9kier: Poprawnie powstawianych przecinków mu się zachciało z wiekiem, w dupach się poprzewracało!

Dalej mam trudną do pohamowania tendencję do chęci skracania artykułów o zbędne słowa. Gdy czytam tekst autora, z którego twórczością miałem już sporo do czynienia, dalej jestem w stanie po paru zdaniach stwierdzić bez zerkania w odpowiednie miejsce, kto go napisał. Wszystko to sprawia, że zamiast oddawać się przyjemności czytania o grach, których najpewniej nigdy nie uruchomię (moja kupka wstydu już jest tak duża, że musiałbym żyć ponad 100 lat, by wszystko zdążyć ograć), oddaję się przyjemności czytania tekstów znajomych, kolegów i przyjaciół. Absolutnie niepowtarzalny humor i lekkość pióra spikaina, charakterystyczna złośliwość Smugglera, przyjemna bezpośredniość Krigora, wariactwa Papkina, genialny warsztat Berlina – mógłbym tak wymieniać wszystkich ze stopki. Dzięki, dziewczyny i chłopaki, że wciąż jesteście sobą i ciągniecie ten wózek. Trzymam za Was kciuki i bardzo kibicuję.

Korzystając z okazji, że ten list może trafić do AR, tym razem kieruję słowa nie do redakcji, ale do osoby, która teraz trzyma w rękach szeleszczący papier. Nie wiem, gdzie jesteś – na kanapie, w autobusie, w szkole czy w toalecie. Nieistotne. Chcę Ci tylko powiedzieć, że Cię szanuję i gratuluję dobrego gustu. CD-Action to według mnie najlepsze czasopismo rozrywkowe w Polsce i fakt, że je czytasz, świadczy o Tobie bardzo dobrze. Mogę się założyć, że Twój iloraz inteligencji i ambicja daleko wykraczają ponad standard. O wiele łatwiej przecież przeglądać memy i oglądać YT, by dowiedzieć się, czy gra jest warta uwagi. Skoro jednak czytasz CD-Action, to zakładam, że Twoje horyzonty są szersze, chcesz głębiej poznać gry, a także wszystko, co się z nimi wiąże. Jeśli do tego jeszcze nie ograniczasz się tylko do czytania, ale sam coś tworzysz – Twoje szanse na osiągnięcie sukcesu w życiu (i branży, jeśli chcesz z grami wiązać przyszłość) są kilkasetkrotnie większe niż innych. Możesz mi wierzyć – mam w tej kwestii spore doświadczenie. Wszystko to piszę z tym komfortem, że nie możesz mnie posądzić o lizusostwo czy utajone pobudki. Wszak nie pracuję dla CD-Action, jestem dziś takim samym czytelnikiem jak Ty.

...drogi 3x-latku. :)

To właściwie wszystko, co chciałem przekazać. Widać wraz z wiekiem kurczą się też przemyślenia, którymi chcemy się dzielić. Bo i gdzie temu krótkiemu listowi do epopei, które zwykł wysyłać nastoletni ja?

Zaraz tam epopeja, marne 39 pytań, z których na łamy poszło ze 30...

Trzymajcie się, bawcie się dobrze i ciągle w tym samym stylu schodźcie na psy! Kto wie, może do przeczytania za kolejne 20 lat?

Qn`ik

I nie chcesz już więcej dużych screenów z mangą w CDA, jak w 1997? Hm. Co starość robi z ludźmi...

*MrJedi: To byłeś TYYY?!! Bracie, niech Cię uściskam! Czytaj Kawaii! Czytaj Kawaii! Czytaj Kawaii! Wróciliśmy! ^_____^*

MARCHEWA Z TYBETU

Przygotowując się do swojej pierwszej poprawki (z języka tybetańskiego który polecam wszystkim którzy lubią języki bez żadnych logicznych zasad)

Polecamy też listy antyfanów w AR... Zaraz, a co trzeba studiować, by zdawać język tybetański?! Reinkarnację?

9kier: Tybetański... <3 <zakochuje się w pomyśle na trzy minuty, po czym uświadamia sobie, jak olbrzymiej pracy wymaga nauka kolejnego, zwłaszcza tak egzotycznego języka od zera, i macha na to ręką>

w przerwach czytam sobie CD-Action i dochodzę do wniosku że prawdziwych antyfanów już nie ma.

MrJedi: Ależ są, tylko idą na łatwiznę, ograniczając się do rzucania zdawkowych komentarzy w sieci.

W nr.10/18 opublikowaliście list od „antyfana" który się przyznaje że coś w waszym magazynie mu się podoba!!! Kiedy ponad 8 lat temu zaczynałem czytać CD-Action ktoś taki nigdy by nie

uszedł za antyfana. Prawdziwi antfani pluli jadem, gubili się we własnej argumentacji i nie stronili od słów powszechnie uznawanych za obelżywe. Smutne to czasy kiedy w AR nie macie się z kogo porządnie ponabijać.

Kapral Marchewa

Nie no, chłopaki robią, co mogą... patrz poniżej.

9kier: To ja tylko dodam, że hejt nie jest zależny od płci.

ECH...

Co by to powiedzieć... Zawiodłem się na was. Jesteście na tak niskim poziomie, że zrobiliście najpierw podwyżkę ceny, a potem przecenę.

I co cię bardziej rozczarowało?

Nie spodziewałem się. Czytam was wprawdzie „dopiero" 4 lata, ale po dwóch – trzech latach zacząłem coraz rzadziej was kupywać. Nie chcę was urazić, ale powoli robicie się pisemkiem dla niemowląt.

9kier: Dobrze, niech wydają na nas pieniądze od pierwszego tygodnia życia.

A gó... guuuu, gu-gu!!!

MrJedi: Nieprawda! My od zawsze „Schodzimy Na Psy!"™.

Mogę zostać oskarżony o hejt, słusznie, ale hejterem nie jestem.

Czyli hejtujesz wbrew sobie, czy jak?

Mam dopiero 23 lata, więc może dlatego czuję że się zgarszacie.

Teraz to się lekko zdęgustowywłem.

Jako świerzo upieczony gracz, którego pierwszym, ogranym tytułem był Spore zaraz po premierze, mogę czuć się trochę nie usatysfakcjonowany, ponieważ spodziewałem się po was trochę większego poziomu niż ameby, czy innego pantofelka (to nie miało być obraźliwe).

Jedyne, co mnie tu uraziło, to „świerze" podejście do ortografii w twoim liście. Za takiego babola to się za moich czasów dostawało pantofelkiem po łbie.

Poza tym wyszliście na tle konkurencji źle.

Mówią nam to antyfani od 23 lat w sumie. Tylko tytuły konkurencji się zmieniają, bo my wychodzimy „źle", a oni – z obiegu.

Nie mam z wami takiego dużego doświadczenia jak mój wujek, który praktyki bierze u was od 1999. Kuzyn też. Miał 7 lat jak pierwszy raz was Przeczytał. Był to 2009. Od tamtej pory bez przerwy was czyta.

To coś wolno mu idzie, to tylko 146 stron było.

9kier: Nie wiem, czy to legalne tak długo praktykować w jednej firmie bez umowy.

MrJedi: Od 1999? Szacun.

Podsumuję. Jakość ogólnie dobra, ale smuggler jakoś mniej się udziela w recenzjach (to mój ulubiony redaktor (nie licząc 9kier) ;)).

Anonimowy Ziom

Bogiem a prawdą to ja się nigdy specjalnie w recenzjach nie udzielałem, woląc publicystykę, AR czy NL, a ostatnio chyba jednak częściej piszę recenzje i zapowiedzi niż kiedyś...

9kier: Dzięki! :) Tym razem nie spadnie na Ciebie mój gniew. Ale się pilnuj!

JAK ŚMIELIŚCIE!!!

No jak?! Czy w tej redakcji całkiem Was już po&%$#*o?! Chyba to nowe biuro nie ma klimy i za bardzo grzeje Wam w głowy albo Wania do spółki z kaloryferowym Was napiętnują. Czy Wy nie macie litości dla konkurencji? Czy też może wydawca Was szantażuje? Naprawdę nie wiem, ale uważam za wysoce niemoralne obniżkę ceny do poziomu ok. 10zł! Nie wiem kto z Was dopłaca do interesu, ale współczuję z całego serca. Mam nadzieję, że chociaż odwiedzający Was czytelnicy nie dają Wam umrzeć z głodu. Tym samym domagam się powrotu do starej ceny, a najlepiej podniesienia ceny pisma do poziomu co najmniej 20 złotych polskich.Piszę to z pełną powagą!

MrJedi: Wyczuliśmy ten niuans.

No, bo kto normalny w dobie kapitalizmu, znajdując sposób na zmniejszenie kosztów produkcji, rezygnuje z darmowego zysku? I to jeszcze w sytuacji, gdy macie niemal monopol na polskim rynku. Nie pojmuję!

Nie przejmuj się, bo my też.

By jednak nie wpaść do „frustrat zone", dodam do listu również kilka mniej konstruktywnych przemyśleń i rad ;) Otóż... jam człowiek już nie najmłodszej daty jest (retro gaming lat 80-tych rozwijał się wraz ze mną), w związku z czym nie powinno Was dziwić moje przywiązanie do nośników fizycznych.

Spoko, sam do kibelka nadal chodzę z łuczywem i czytam tam manuskrypty. Rozumiem cię w pełni.

Cała ta chmura i uzależnienie od internetu zupełnie mi nie leżą. Odnoszę wrażenie, że dzisiejsza młodzież uważa globalną sieć jako twór, który zawsze będzie dostępny, lub wręcz jakby istniał od zawsze. Oczywiście, trudno wyobrazić sobie dzisiejszy świat bez tego cuda (bankowość, komunikacja, czy choćby mpk), jednak ja nadal za pewnik uważam jedynie to, co namacalnie mam w swym posiadaniu.

9kier: Pogadamy za kilka lub kilkanaście lat, jak Ci przestanie działać płyta. :) Albo jak Ci ją pies lub dziecko pogryzie.

Zaś te wszystkie stimy, jupleje, itp. traktuję tylko jako rzecz konieczną, do której jestem przymuszamy przez brak alternatywy. To tylko wirtualna półka, którą porównać mogę jedynie do swojego konta w ZUSie (też wirtualnego).

Analogia może być lepsza, niż myślisz. Ostatnio wyczytałem, że EA ukarało pewnego streamera, który upublicznił gameplay z alfy Anthem, choć nie miał prawa, kasując mu wszystkie gry, jakie miał na swoim koncie w Originie. Generalnie jednak pogodziłem się już jakiś czas temu ze Steamem i tym podobnymi ustrojstwami. Owszem, nadal na półkach mam masę ulubionych klasyków i kolekcjonerek, ale i tak większość z nich zakupiłem też na tej czy innej platformie, gdy były promocje i przeceny (albo przypisałem do konta), bo mój napęd DVD wyzionął z pół roku temu ducha po 10 latach wiernej pracy, a reinstalacja gier via owe platformy po padzie systemowego SSD (nie wspominając o np. przechowanych w chmurach Originu i GOG-a cennych dla mnie sejwach do ME i Wiedźmina 3) jest dużo wygodniejsza niż wachlowanie się płytkami i szukanie zapodzianej w szufladzie karty z kodem instalacyjnym... To samo mam z książkami. Lubię trzymać w garści solidny tom i czuć zapach farby drukarskiej, ale jeszcze bardziej lubię kupić i czytać książkę w pięć sekund po tym, jak wyszła, a na wakacyjne wyjazdy brać czytnik, a nie torbę pełną wolumenów. Takie czasy.

9kier: Papier pachnie, jest przyjemny w dotyku i żaden ebook tego nie odda. <3

Jak będę chciał coś powąchać, to sobie kupię wodę kolońską... To się czyta, a nie wącha!

MrJedi: *Jak go Kaloryferowy przyciśnie, to odda. ;P*

Z drugiej zaś strony, skoro i tak od lat karmicie mnie kodami do tych serwisów, to co za różnica,

COSPLAY

Zajmujesz się cosplayem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Zapraszamy do współpracy!

Cosplayerka: Wanda „Coco" Otlik
Instagram: www.instagram.com/ladywhiteberry
Fanpage: www.facebook.com/cocokozplej
Postacie: Elementalist Lux (League of Legends) i Espeon (Pokémon)
Zdjęcia: Marzena Rygielska (Catmeleon Studio)

czy będą one na płycie, czy na kartce papieru? Dość powiedzieć, że ostatnią Waszą płytę wsadziłem do napędu co najmniej 5 lat temu, i to chyba tylko po to, by przejrzeć jakieś fotki z gamescomu, czy innego na luzie. W tej sytuacji, przejście na zdrapki uważam za krok słuszny. Choć nie ukrywam, że osobiście wolałbym jeden tytuł bez DRMów w piśmie za 30zł, niż 3 wirtualne twory w piśmie za dychę.

Gbaranek

Szczerze mówiąc, ja od dobrych kilku lat nie uruchomiłem w domu żadnej płyty z CDA (nawet gdy jeszcze miałem sprawny napęd DVD), zwykle tylko co najwyżej przepisywałem z niej kod na te gry, które chciałem zainstalować.

KILKA PYTAŃ

Jak powstaje AR? Czy wszyscy razem siadacie przy jednym kompie i wpisujecie swoje komentarze czy najpierw pisze Smuggler, a potem reszta dopisuje swoje tekściki?

Najpierw ja, potem 9kier i Mr Jedi (a czasem też Papkin), potem czasem się jeszcze dopiszę do ich komentarzy, a oni do moich.

Kto wpadł na pomysł, by tożsamość Smugglera została tajemnicą? I czy na początku miało to jakiś konkretny cel?

Nikt. Samo się wymyśliło... serio. Kiedyś po prostu uznałem, że osoba odpowiadająca na listy powinna być anonimowa, bo wtedy łatwiej będzie jej nawtykać.

W jakim numerze po raz pierwszy napisaliście w AR, że nie jesteście gazetą? :-)

Zapewne gdzieś w 1997 roku , a może i wcześniej. Po ponad 20 latach wielu ludzi nadal nie odróżnia gazety od czasopisma czy magazynu...

Czy inspirujecie się czasami listami od antyfanów? Bo w jednym numerze (jeszcze długo przed wprowadzeniem zdrapek) jakiś wkurzony koleś napisał, żebyście dołączali do pisma kody do gier na osobnej nalepce zamiast płyt. I po pewnym czasie zrobiliście to!

No, ja się zainspirowałem tym, który mówił, żebym walnął się w łeb młotkiem. Co może tłumaczyć styl i poziom moich odpowiedzi.

Ile listów do was przychodzi i jak często są to listy-trolle, a jak często mądre teksty?

Nigdy nie robiłem takich statystyk. Zawsze uważam, że za mało. Ale mądrych jest więcej. I w tym widzę nadzieję dla ludzkości.

Czy łatwo jest się dostać do redakcji (w sensie zostać redaktorem)? Bo ostatnio czytałem w jakimś tipsomaniaku o pracy w redakcji (porównywaliście to do gry komputerowej!) i się trochę wystraszyłem...

Zdobycie etatu to poziom trudności nightmare. Ale żeby zostać współpracownikiem, wystarczy „tylko" mieć bardzo dobre pióro i sporą wiedzę o grach.

To tyle! Z góry dziękuję za udzielenie odpowiedzi! Jesteście najlepszym czasopismem dla graczy w Polsce!

*_ERROR404_*

„Czasopismem" ...ech, miło to przeczytać. Jesteś najlepszym autorem listów w tym liście!

OTO JEST PYTANIE!

Dlaczego teraz w cd action nie ma już płytów dvd?

Dobre płytanie, ale obawiam się, że moja z konieczności krótka odpowiedź może spłycić ten problem.

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

MÓJ APEL

Listy publikujemy, zachowując oryginalną pisownię.

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej

CD-ACTION FORUM ACTIONUM

PRENUMERATA
EDYCJA **KLASYCZNA**
120 zł

Oferta ważna do 11 marca 2019 r.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
Reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**

PROMOCJA NA SŁUCHAWKI

Logitech G233, G430 i G633

Dla czytelników mamy zniżki na trzy modele słuchawek Logitech (w tym jedne w dwóch wersjach kolorystycznych). Wszystkie oferowane modele mają membrany Pro-G zoptymalizowane pod kątem odtwarzania zarówno analogowego, jak i cyfrowego dźwięku, niezależnie od źródła. Dwa pierwsze posiadają także certyfikaty Discord, które gwarantują krystalicznie czystą komunikację i wysoką jakość dźwięku.

Logitech G233

Logitech G233 Prodigy Gaming Headset to lekki i wygodny zestaw słuchawkowy, który charakteryzuje się miękkim w dotyku wykończeniem i potężnym dźwiękiem. Lekka konstrukcja zapewnia komfort, a oddychające nakładki słuchawek ze sportowej siateczki można zdejmować w celu czyszczenia. Zestaw G233 obejmuje odłączany mikrofon z filtrem trzasków na wysięgniku. Jest zgodny z komputerami PC, konsolami (w tym Xboksem One, PlayStation 4 i Nintendo Switchem) i urządzeniami mobilnymi.

Logitech G433 (czarne i niebieskie)

Zestaw słuchawkowy do grania Logitech G433 7.1 Gaming Headset to membrany Pro-G i technologia DTS Headphone:X, w wygodnej, lekkiej i stylowej konstrukcji. Korzystając z dołączonej karty dźwiękowej USB i technologii DTS Headphone:X, G433 dokładnie odwzorowuje rozmieszczenie głośników 7.1 i źródła dźwięku. Zestaw słuchawkowy obejmuje odłączany mikrofon na wysięgniku z filtrem trzasków. Promocja obejmuje zestawy w dwóch niestandardowych kolorach: Royal Blue (niebieski) i Triple Black (czarny).

Logitech G633 Artemis Spectrum

Logitech G633 Artemis Spectrum to zestaw słuchawkowy do grania dla wymagających fanów audio. Zaprojektowano go z użyciem zaawansowanych membran audio Pro-G, które zapewniają wciągający dźwięk przestrzenny. Odsuwany mikrofon z wysięgnikiem i funkcją niwelacji szumów gwarantuje krystalicznie czystą komunikację. Uzyskaj zdalnie dostęp do wszystkich elementów sterujących – dźwięku, podświetlenia i programowalnych makr – bezpośrednio na zestawie słuchawkowym. Spersonalizuj G633 przy użyciu wymiennych etykiet niestandardowych z podświetleniem oraz dostosuj podświetlenie, wybierając z palety 16,8 milionów kolorów. Podłącz dwa urządzenia audio jednocześnie i odbieraj połączenia, słuchaj muzyki i nie tylko podczas rozgrywki. Twórz niestandardowe profile dźwięku przy użyciu wbudowanego korektora.

Dzięki kodom pobranym z naszego serwisu kody.cdaction.pl (po użyciu zdrapki ze strony 130) będziecie mogli zakupić promocyjne słuchawki w następujących cenach:

G233 – 199 zł
G433 (czarne i niebieskie) – 269 zł
G633 – 399 zł

JAK SKORZYSTAĆ Z TEJ OKAZJI?

Na stronie 130 podana jest instrukcja, dzięki której pobierzesz z naszego serwisu specjalny kod zniżkowy.

JAK SKORZYSTAĆ Z KODU PROMOCYJNEGO?

1. Wejdź na www.euro.com.pl, znajdź objęty promocją produkt.
2. Kliknij „Do koszyka".
3. W sekcji „Zawartość koszyka" wpisz swój kod w polu na kod promocyjny.
4. Po wciśnięciu „Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.
Lub:
1. Odwiedź salon RTV Euro AGD, w którym dostępny jest produkt objęty promocją (dostępność towaru w twojej okolicy można sprawdzić na stronie euro.com.pl).
2. Udaj się do doradcy klienta ze swoim kodem. Doradca wpisze kod w systemie i kwota rabatu zostanie odliczona od wartości produktu.
Miłego słuchania!

TABELA PORÓWNAWCZA

	G233	G433	G633
Programowalne przyciski	0	0	3
Sposób montażu mikrofonu	odłączany	odłączany	zintegrowany
Redukcja szumów w mikrofonie	nie	tak	tak
Dźwięk wielokanałowy	nie (2.1)	7.1	7.1
Technologia Dolby Headset	tak	tak	tak
Kompatybilność	PC (2.1), PS4, XBO (2.1)	PC (7.1), PS4, XBO (2.1)	PC, Mac (7.1), PS3, PS4, XBO (2.1)
Wtyczki	mini-jack	mini-jack, USB	mini-jack, USB

Promocja obowiązuje w sklepie internetowym euro.com.pl i w sklepach stacjonarnych RTV Euro AGD.
Promocja ważna jest do 18 marca 2019 lub do wyczerpania zapasów. Liczba egzemplarzy promocyjnych ograniczona.

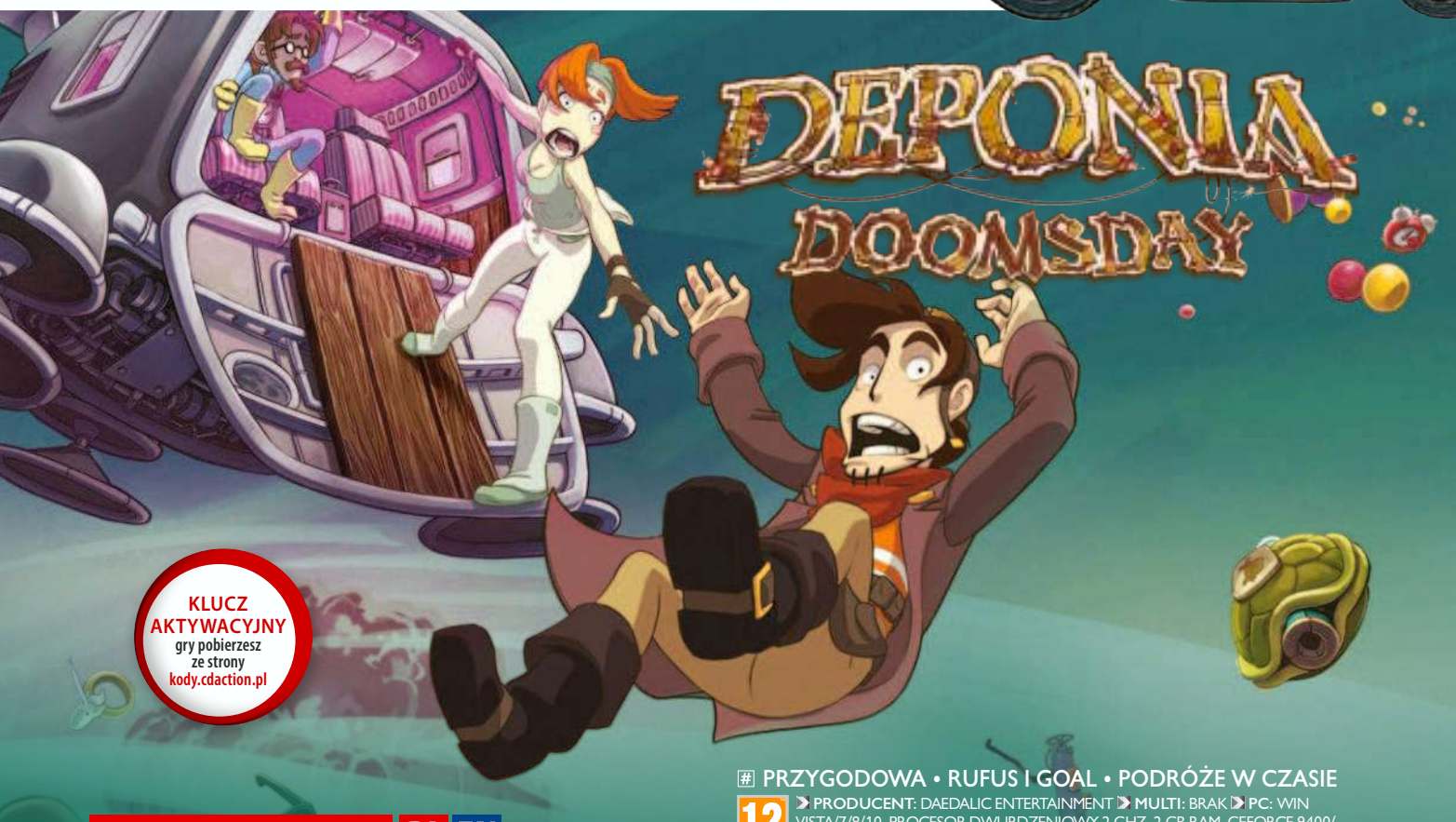
Szczegóły znajdziesz w regulaminie promocji: https://www.euro.com.pl/cms/logitech-cd-action-promocja.bhtml

Grafika: Picsel (1)

www.kinguin.net

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci dostać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.



KLUCZ AKTYWACYJNY
gry pobierzesz ze strony
kody.cdaction.pl

PRZYGODOWA • RUFUS I GOAL • PODRÓŻE W CZASIE

12

PRODUCENT: DAEDALIC ENTERTAINMENT **MULTI:** BRAK **PC:** WIN VISTA/7/8/10, PROCESOR DWURDZENIOWY 2 GHZ, 2 GB RAM, GEFORCE 9400/ RADEON HD 3400

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

Na początku – i z założenia – Deponia była trylogią – jej kolejne części znajdziecie w numerach 08, 10 i 12 z 2017 roku. Potem jednak pojawiła się także część czwarta – Doomsday. Ten oczywisty paradoks twórcy z niemieckiego studia Daedalic tłumaczą, że ta **historia rozgrywa się równolegle do poprzednich i polega na podróżach w czasie**, ale wiadomo, że kiedy nie wiadomo, o co chodzi, to nawet w przygodówkach zawsze chodzi o czas... to pieniądz.

Najważniejsze zresztą, że Deponia: Doomsday to klamra trzech poprzednich, a dla nas kolejna, może ostatnia, okazja, by poprowadzić Rufusa, i to nie tylko w przestrzeni, ale i czasie. Tym razem też stawka jest większa niż życie – na szali leżą losy zarówno Deponii (planety), jak i Elizjum (stacji orbitalnej), a faktycznie tytułowy „dzień zagłady" nie wziął się znikąd. Dla nas oznacza to nawet kilkanaście godzin zajmowania się Rufusem i innymi znanymi osobami dramatu, gdy ci metodą ciągłych prób usiłują naprawić przeszłość, teraźniejszość i przyszłość jednocześnie.

Nie zmienia się udanej formuły, więc technicznie Deponia Doomsday to klasyczna rysowana (czyt. dwuwymiarowa) przygodówka typu wskaż i kliknij. Standardowo też gra wymaga od graczy sporej kreatywności w podejściu do stawianych przed nimi wyzwań, bo zakręcona, a nawet zapętlona bywa jeszcze bardziej niż poprzednie. Na szczęście dialogi pozostają na poziomie, a minigierki są... no, tylko minigierkami. Wszystko to razem sprawia, że czwarta część trylogii to dobra okazja, by złożyć hołd największemu znanemu i nieznanemu bohaterowi Deponii.

Uwaga! Klucz aktywujący pełną wersję gry Deponia Doomsday w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 8 kwietnia 2019, aktywowaną grę i jej bonusy – w tym soundtrack – zachowujesz na zawsze.

REDAKCJA
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny: Dawid Bojarski
Sekretarz redakcji: Daniel Bartosik
Zespół redakcyjny: Michał Kuszewski, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Jerzy Poprawa, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Biel, Jakub Jarosz, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Anna Raguza, Jacek Smoliński, Michał Szwed, Maciej Wołczyk
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Beata Haratym, Michał Sienkiewicz, Roman Nowacki

Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata:
tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 517 06 00
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916

Podróże w czasie...

... i wdychanie zielonych oparów...

... skutkują pojawianiem się różowych słoni.

KLUCZ AKTYWACYJNY
gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA GRY EN

COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN

W serii Commandos strażnicy zawsze byli zabójczo czujni i skuteczni.

TAKTYKA • CZAS RZECZYWISTY • PRÓBY I BŁĘDY

12

PRODUCENT: PYRO STUDIOS MULTI: DO 12 OSÓB PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, PROCESOR 700 MHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFICZNA 32 MB

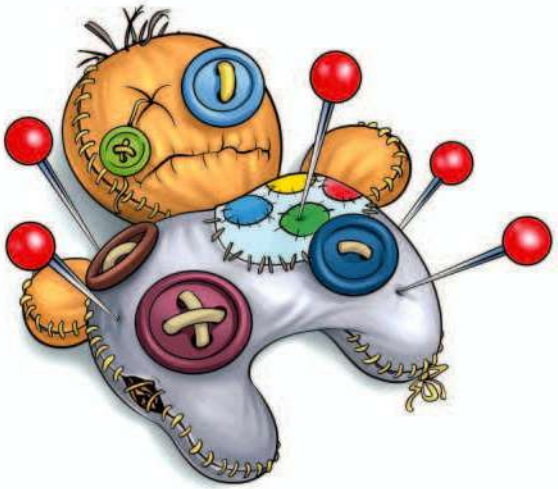
Trzecia część kultowej serii Commandos w tytule bierze na cel Berlin. W samej grze jednak okazuje się, że tylko długofalowo, bo w rzeczywistości jej minikampanie rozgrywają się w trzech lokacjach: w Stalingradzie, na pograniczu francusko-niemieckim oraz w Normandii – a te, jak łatwo zauważyć, nie stanowią wcale stolicy Rzeszy. Niemniej łatwo przekonać się, że nawet prowincjonalne rozmontowywanie machiny wojennej jest nadzwyczaj wymagające, tzn. wymaga zwykle wielu reloadów, które tutaj wcale nie oznaczają przeładowania broni.

A to dlatego, że Commandos 3: Destination Berlin to **gra taktyczna w czasie rzeczywistym, a jeszcze bardziej skradanka i łamigłówka** zarazem, której 12 misji, zwykle na tyłach wroga, znacznie bardziej zmęczy mózg niż mięśnie. Naszymi podkomendnymi jest szóstka tytułowych komandosów: ikoniczny zielony beret, ale także szpieg, saper, złodziej, snajper, a nawet nurek. Specjalizacja nie przeszkadza im jednak – wreszcie – korzystać z broni palnej. Pojawiła się także opcja ognia osłonowego, idealnego przy zastawianiu pułapek, co czasem stanowi wcale sensowną alternatywę taktyczną.

Najważniejszą przewagę jednak wciąż daje funkcja wyświetlenia linii wzroku i pola widzenia celu, dzięki którym możliwe jest planowanie podchodów i wykonywanie działań. Technicznie Commandos 3 utrzymana jest w klasycznej formie – otwarte przestrzenie są dwuwymiarowe, ale pojawiły się elementy 3D, w tym także wnętrza, które można podziwiać z różnych stron. I choć po grze widać wiek, to jeśli wciąż czujecie niedosyt po Shadow Tactics: Blades of the Shogun – która wyrosła z Commandos, a którą daliśmy wam w numerze 13/08 – polecamy sprawdzić Destination Berlin.

Uwaga! Klucz aktywujący pełną wersję gry Commandos 3: Destination Berlin w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 8 kwietnia 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Dziewiętnastolatek wziął we francuskim supermarkecie PS4, zważył ją w dziale warzywnym, nakleił na pudełku wygenerowany kod, po czym użył kasy samoobsługowej, w efekcie płacąc za konsolę 9 euro zamiast 340. Jego genialny plan nie do końca się powiódł (efekt: cztery miesiące więzienia w zawieszeniu). Swoją drogą ciekawe, czy owe zważone warzywa, którymi „zamaskował" konsolę, to były cebule.

Skoro o warzywach mowa... Farming Simulator 19 doczeka się własnej ligi esportowej z wysoką pulą nagród. O, bulwa! Niewątpliwie niejeden esportowiec będzie miał z tego sporo siana.

Z cyklu „rzeczy, których nie wiedziałeś o Marku Zuckerbergu": jednemu ze swych biznesowych gości (szefowi Twittera, tak na marginesie) podał kiedyś na obiad kozę – którą wcześniej samodzielnie ogłuszył, a potem zabił (nożem). Zanim więc wyślesz mu to głupawe oświadczenie w stylu „nie wolno ci używać fotek, które wrzucam na Fejsa!", zastanów się dwa razy, czy warto go denerwować.

Dyrektor kreatywny Wiedźmina 3 i Cyberpunka 2077 odszedł z CD Projektu Red do Blizzarda. Podobno od dziecka marzył, by tworzyć gry na telefon.

Mówi się, że EA uwaliło grę z uniwersum Gwiezdnych Wojen tworzoną przez wewnętrzne studio w Vancouver. Elektronicy skomentowali to po swojemu, mówiąc, że i owszem, „tytuł może już nie być rozwijany w dotychczasowej formie". Przypomina się nam skecz Monty Pythona, gdzie sprzedawca upiera się, że sprzedana papuga wcale nie jest martwa, tylko śpi... Z tą różnicą, że ów skecz był śmieszny.

Sądząc z tempa składania pozwów przez rozmaitych ludzi, którzy uważają, że Fortnite bezprawnie wykorzystał ich ruchy i układy taneczne, w okolicy 2025 roku ziemianie, którzy nie czują się poszkodowani przez producentów tej gry, będą w mniejszości.

Nowy dyrektor finansowy Activision (acz w sumie stary, bo już tam kiedyś pracował, a teraz powraca na stare śmieci) wynegocjował bonusy warte 15 mln dolarów za samo podpisanie umowy plus marne 900 000 dolarów rocznej pensji. Dobra, olać te nudne biznesowe newsy. Pomówmy tu o rzeczach dla nas ważnych. Jak myślicie, będzie promocja na banany w Biedronce?

Wiecie, jak Activision zareagowało na protesty graczy względem umieszczenia w sklepie Black Ops 4 czerwonej kropki do kolimatora za dolara? Otóż obok „rzadkiej" (wg nomenklatury gry) kropki szybko bowiem pojawiła się „legendarna" uśmiechnięta buźka. Za dwa dolary. I teraz to już faktycznie boimy się wyrażać dezaprobatę w obawie o dalszą eskalację.

Szef Nvidii, Jen-Hsun Huang, zabrał głos po premierze Radeona VII. „To rozczarowujące. Wydajność jest nędzna i nie ma tu niczego nowego". Doceniamy bardzo szczere podsumowanie aktualnej sytuacji Nvidii, której akcje przez ostatnie pół roku staniały do 50% ówczesnej wartości, a najnowsze karty sprzedają się poniżej oczekiwań. Ale jesteśmy też ciekawi opinii pana Huanga o tej nowej karcie AMD.

Ten moment, gdy przełożony ogląda efekty waszej ciężkiej pracy i nie zostawia na niej suchej nitki. Znacie to? Twórcy najnowszego Tropico tak. Po zagraniu w jej prawie-że-ostateczną wersję szef studia przełożył premierę o kwartał. Jak sprzedać w prasie opinię typu „takie se, d*** nie urywa... trzeba dopracować"? Na przykład tak: „naprawdę podobało mi się to, co zobaczyłem. Ale w mojej szczerej opinii nie wystarczy jedynie polubić gry – chciałem ją pokochać!".

„Rockstar szuka osób do prac nad nową grą" – wali po oczach nagłówek na praktycznie każdym branżowym sajcie. Nasuwa się nam oczywiste w obecnej sytuacji pytanie: to będzie na iOS-a czy Androida?

Dwoje fanów wzięło ślub w grze Fallout 76. Tzn. byli już od niedawna małżeństwem, ale na żywo ślub wzięli bez żadnych ceremonii. Dopiero na serwerze oficjalnie wymienili się obrączkami, złożyli przysięgę małżeńską itd. Ciekawe, czy prowadzący wygłosił tradycyjną formułkę „co bug złączył, niechaj patch nigdy nie rozdzieli"? Nowożeńcom życzymy, aby nigdy nie uznali swego związku za błąd.

Jeremy Soule, kompozytor kultowej muzyki do wielu gier, w tym do The Elder Scrolls: Skyrim, Oblivion i Morrowind poinformował, że Bethesda nie była zainteresowana tym, by skomponował ścieżkę dźwiękową do szóstej części tego cyklu. Tym samym Bethesda udowadnia, że potrafi też zrobić ogromny błąd w grze, której jeszcze nie ma.

Raper Soulja Boy postanowił wejść w rynek gier jako... producent konsol. Do niedawna na jego stronie można było kupić firmowane jego ksywką chińskie emulatory z AliExpressu, zaopatrzone w odpowiednio 3000 gier z handheldów i 800 z czasów od NES-a do PlayStation. Hożego przedsiębiorcę przycisnęło już prawniczym butem m.in. Nintendo, ale my i tak wciąż zachodzimy w głowę, gdzie Soulja Boy pobierał nauki z zakresu własności intelektualnej. Albo jakiekolwiek...

10 000 dolarów i gry do końca życia – tyle oferują twórcy Mad Boksa dla kogoś, kto wymyśli najbardziej chwytliwy slogan dla „najpotężniejszej konsoli na świecie". Nie doprecyzowano jednak, czy do końca życia autora sloganu, czy tej konsoli (jeśli w ogóle powstanie), a to bardzo znacząca różnica. Nasza propozycja: „To najpotężniejsza nieistniejąca konsola na świecie!" Wygraliśmy? ***[Smg & enki]***

Nowy hit ze stajni odzieżowej Bethesdy to skórzana kurtka za 276 dolarów, która wygląda jak torba z Ikei, tyle że z rękawami.

PC Format

I WSZYSTKO WIESZ

magazyn z płytą DVD

WIELKIE TESTY SPRZĘTU | **PORADNIKI**

PEŁNE WERSJE PROGRAMÓW | NOWE TECHNOLOGIE

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie jest zwykle napisane, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 8 kwietnia 2019.

UWAGA!
Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

Deponia Doomsday © Copyright 2016 Daedalic Entertainment GmbH. Deponia, Deponia Doooomsday and their respective logos are trademarks of Daedalic Entertainment GmbH. Daedalic and the Daedalic logo are trademarks of Daedalic Entertainment GmbH.Commandos 3: Destination Berlin © 2003 Pyro Studios SL, 2003. Published by Eidos 2003. Commandos 3: Destination Berlin is a trademark of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved.

WIĘCEJ RADOŚCI GDZIEKOLWIEK WYBIERZESZ SIĘ
Z NOWYMI SŁUCHAWKAMI BEZPRZEWODOWYMI SERII JBL E

jbl.com

Bluetooth®

tp-link HomeCare

RALPH DEMOLKA W INTERNECIE

W KINACH

Ralph Demolka w Internecie

© 2019 Disney

Bezpiecznie w Internecie?

Z okazji premiery filmu, spróbuj swoich sił w naszym quizie o zagrożeniach w sieci i zdobądź 10% zniżki na urządzenia TP-Link z systemem HomeCare

Szczegóły na bezpieczniwinternecie.pl

Deco M5
Domowy system Wi-Fi

Archer C3150
Dwupasmowy, bezprzewodowy router gigabitowy MU-MIMO, AC3150